

2/92 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
Markt&Technik
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit.6900/ hfl 8,-
dkr 35,-/ fmk 24,-
POWER PLAY
Die Nr.1
Des Rätsels Lösung
TIPS & TRICKS TOTAL
•Pools of Darkness
•Larry 5 und vieles mehr
Spielend gewinnen
•CDTV
•Spielautomat
•Dungeon-Trip nach England
Heldenauflauf
IM TEST
WIZARDRY 7
Das beste Rollenspiel aller Zeiten
Ausgezeichnet
Spiele des Jahres
Power Play kürt die Highlights '91



<u>Die Audio-Karte für alle Power Player - Super Leistung, Super Preis!</u>

Die Deutsche Original-Version, mit Deutschem Handbuch und Zugriffsrecht auf Actor, die Sound Blaster-Mailbox. <u>Die neuen Features:</u> Mic- und Line-In Eingang, AGC (Automatische Empfindlichkeitsanpassung), 64 Byte FIFO Puffer, Voll-Duplex MIDI, Sound Board Software, 44,1 KHz DAC, 15 KHz ADC, Kurze Karte - Laptop geeignet, Feature-Connector, MIDI time stamp, AdLib kompatibler Synthesizer, C/MS Synthesizer-Chips optional, Windows 3.0 Software

DM 299,-

Exclusiv Distributor für Deutschland: CPS Computer Distribution GmbH, 2000 Hamburg 70, Am Neumarkt 30, Tel.: (040) 656 99 80

Die Sound Blaster 2.0 erhalten Sie in allen Filialen von: Atelco GmbH • Brinkmann • Conrad Electronic Center • ECS GmbH • Karstadt AG • Kaufhof AG • Makro Markt • Media Markt GmbH • Phora Wessendorf GmbH & Co.KG • Schaulandt GmbH • Schmitt Computersysteme GmbH • Soft & Sound • Vobis AG • Völkner GmbH & Co. KG

sowie bei: World`s Computersysteme, 1000 Berlin 31, Tel.: (030) 853 50 98 • News Software GmbH, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 679 09 25 • Kabo Computersysteme GmbH, 5250 Bottrop, Tel.: (02041) 97 55 17 • Soft & Sound, Versandzentrale, 4250 Bottrop 1,Tel.: (02041) 204 24 • FS Hard & Soft, 4800 Bielefeld 1, Tel.: (0521) 33 62 82 • RBE GmbH, 6451 Mainhausen, Tel.: (06182) 920 20 • Funny Software, 7000 Stuttgart, Tel.: (0711) 856 85 34 • Bauer`s Com & Carry GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 55 38 39 • Seemüller GmbH, 8000 München 2, Tel.: (089) 59 66 67 • Georg Zipfel GmbH, 8032 Gräfeling, Tel.: (089) 854 60 20 • Wial Versand Service, 8038 Gröbenzell, Tel.: (08142) 90 11 • OK Soft, 8471 Weidling, Tel.: (09674) 12 79 • Fantastic Art Studio, 8952 Marktoberdorf, Tel.: (08342) 409 26

intern

Kreatives Chaos

Wer das Glück hat, im Münchner Stadtteil Schwabing zu residieren, der muß Unannehmlichkeiten in Kauf nehmen. Winnie kann davon ein besonders amüsantes Liedchen trällern. Rechtzeitig zum Kälteeinbruch verweigerte die Heizung in seiner schnuffigen Altbauwohnung ihren Dienst. Der Vermieter war natürlich nicht auffindbar und so kuschelte er sich Abend für Abend mit ein paar Dutzend Decken vor den Monitor. Dramatische Lotus-Autorennen mit flugs herbeitelefonierten Freunden brachten zwar kurzzeitig das Blut zum Kochen, die Nachtruhe mußte Winnie trotzdem zähneklappernd überstehen. Kaum kehrte dank Handwerkers Händchen die wohlige Wärme zurück, hüpfte Winnie freudestrahlend unter die Dusche. Kurz nachdem er auf "Wasser marsch" gedreht hatte, gab der benachbarte Boiler ein paar merkwürdige Geräusche von sich. Die Situation voll im Griff, wollte Winnie gerade zu einem aufmunternden Boiler-Klopfen ansetzen, als die Geräusche immer beängstigender wurden. "Kluger Mann baut vor", dachte sich Winnie und rettete sich mit einem gekonnten Hüpfer aus dem Badezimmer, als wenige Augenblicke später der Boiler wasserspuckend explodierte. Trotz verschlossener Türe drang die Nässe gierig ins Wohnzimmer. Inzwischen mehr zornig als verängstigt, nahm Winnie seinen ganzen Mut zusammen, watschelte ins Bad und stellte die Wasserzufuhr ab. Sobald er sich freigeschwommen hat, berichten wir über den weiteren Verlauf der "Das-kann-nur-Winnie-passieren"-Serie.

Im Gegensatz zu Winnies Wohnung lief in der Redaktion alles nach Plan. Allerdings müssen wir uns von Anatol verabschieden. Anatol bleibt zwar dem Markt & Technik Verlag treu, wird sich aber um redaktionsübergreifende Aktivitäten kümmern. Wir wünschen ihm bei seiner neuen Aufgabe viel Glück. Ins winterliche Bayern zog es auch diesen Monat wieder einige Programmierer und PR-Leute. So schauten Attics Guido "Schwarzes Auge" Henkel und eine Delegation von Lucasfilm Games vorbei, um sich die Urkunde für das "Beste Adventure '91" abzuholen.

Einen explosionsfreien
Monat wünscht Euer

Power-Play-Team

Winnie und seine Wohnung hatten diesen Monat eine harte Zeit zu überstehen

Guido Henkel bastelt gerade an dem Mammutrollenspiel "Das schwarze Auge"

Doug Glenn und Cynthia Wuthmann freuen sich über die "Monkey Island"-Auszeichnung

30
Neue Monster in VGA: Wizardry 7

Rubriken

Aktuell

14
Im Weltall lauern neue Gefahren: Buck Rogers 2 kommt

Wettbewerbe

Unter der Lupe

Computerspiele-tests



157
Gewinnt beim Abandoned Places-Wettbewerb eine Rollenspielreise nach London

64 Reicht Steve Turners neuestes Strategie-epos "Realms" Populous das Wasser?



■ Titelthemen



121
30
152

8 Sensibles Softwares neuestes Fußballspiel trägt noch keinen Namen



·92·

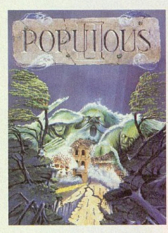
DIE GÖTTER SIND WIEDER DA

UND BALD IST DIE HÖLLE LOS



Populous II™ ist hier, und es ist alles, was Du Dir darunter vorgestellt hast - und mehr.

Mehr Erdbeben, mehr Vulkane, mehr Flutwellen, mehr



Ende Dezember für Amiga und ST erhältlich.

tödliche Sümpfe. Genaugenommen die schrecklichsten Naturkatastrophen, die die Menschheit kennt und einige, von denen sie noch nicht gehört hat.

Diesmal findest Du Dich im Griechenland der Antike wieder, wo es Dein Ziel ist, als einer von Zeus' eigenen Söhnen, Unsterblichkeit zu erlangen und Deinen Platz neben ihm auf dem Olymp einzunehmen.

Aber der alte Knabe wird Dir Deinen Platz nicht ohne einen schrecklichen Kampf einräumen, und er hat 32 seiner mächtigsten Götter damit beauftragt, Dir den Weg zu Deinem Ziel zu versperren.

Entwerfe Deine eigenen, sorgfältig ausgearbeiteten Ansiedlungen mit großartigen Häusern, Straßen und Bäumen. Errichte Stadtmauern zur Vorbereitung gegen die zu erwartenden Feuerregen, Wirbelstürme, Blitze und die neuen, besonders hinterhältigen Ungeheuer wie die sexy Helena von Troja, die Menschen mit ihrer Schönheit in den Tod führt.



Populous II hat 1000 Welten zu besiegen, 1 MB Graphics, 5000 Animationen, Dutzende von neuen Toneffekten und eine irre Musik. Um seine Veröffentlichung zu feiern, kannst Du auch spezielle Populous II T-Shirts, Becher, Disketten und interaktive Bücher mit Tips von 'The World of Populous II' sammeln, die es bei teilnehmenden Einzelhändlern gibt.

ANPFIFF

Sensible Software, wie es leibt und lebt: Chris Yates und Jon Hare (links)

Sensible Software stößt zum zweiten Mal an: Nach dem grandiosen "Microprose Soccer" bringen die Fußballfreaks erneut den Ball ins Rollen.

Als Chris Yates und Jon Hare noch zusammen in die Schule gingen, ahnte keiner von beiden, daß sie eines Tages das bekannte Programmierteam Sensible Software ins Leben rufen würden. Damals gingen die Interessen der beiden noch in ganz andere Richtungen: Sie spielten zusammen in einer Band. Auf der Universität war es nur Chris, der sich für das Programmieren interessierte. Jon studierte Kunst und Literatur. Als die beiden vorzeitig die Uni verließen, war das Duo erst mal eine Zeitlang arbeitslos. Dann wurde Chris von einer Londoner Softwarefirma als Programmierer eingestellt. Auch zu dieser Zeit dachte noch keiner an Zusammenarbeit. Diese kam durch Zufall zustande. Jon erklärt: "Chris arbeitete an einem Spectrum-Spiel, das 'Sword of the Sorcerer' hieß, und hatte Schwierigkeiten mit bestimmten Grafikeinzelheiten. Als ich mal vorbei kam, half ich ihm dabei — die Firma war begeistert und stellte mich darauf hin ebenfalls ein."

Der späteren Entscheidung, sich selbständig zu machen, folgte eine lange Liste von erfolgreichen Produkten. In den letzten sechs Jahren haben sie sich mit mehreren C-64-Spielen (darunter "Galaxibirds", "Shoot'em'up-Construction Kit" und "Wizball") einen Namen gemacht. Bis jetzt ist "Mega-lo-Mania", ihr erstes Spiel ausschließlich auf 16-Bit, ihr größter Erfolg. Aber die nächsten zwei Spiele — "Wizkids" (der Wizball-Nachfolger) und

Spielerwechsel leichtgemacht: Ein Mausklick und der Tausch ist perfekt. Übersichtliche Menüs werden eingeblendet (Amiga)

Hotline

Wie hat sich Euer umstrittenes 3-D-Tennis verkauft?
Chris: Ich weiß es nicht genau und lebe damit, glaube ich, ganz gut.
Wollt Ihr es noch einmal mit Tennis versuchen?
Chris: Nein, ganz sicher nicht (Gelächter).
Beschränkt Ihr Euch dann nur noch auf Fußballsimulationen?
Chris: Oh nein. Niedliche und originelle Action- oder Taktikspiele wollen wir auch weiterhin machen.
Plant Ihr in den nächsten Jahren irgend etwas auf Konsolen?
Chris: Wir denken daran, etwas fürs Mega Drive zu machen. Der Titel ist aber noch streng geheim.
Warum?
Chris: Weil keiner etwas darüber wissen soll (wiederum Gelächter).
Was wird nach dem neuen Soccer und Canon Fodder kommen?
Chris: Das weiß noch keiner so genau. Wir haben viele Konzepte, arbeiten aber noch an diesen beiden Spielen.



ein noch namenloses Fußballspiel für Mirrorsoft — werden sehnsüchtig erwartet. Wie läßt sich all dieser Erfolg erklären? "Ich lese überall, daß unsere Spiele Humor haben," meint John, "aber ich versteh das nicht ganz. Was all die Sachen hoffentlich gemeinsam haben, ist ihre gute Präsentation und daß sie alle sehr ausgefeilt sind." Als Team betrachten die beiden ihre Arbeit mit sehr kritischen Augen. "Wir planen nicht alles von Anfang an. Wenn uns etwas Neues einfällt, wird es eingebaut, und wenn etwas nicht so klappt, wie wir es uns gedacht haben, schmeißen wir es eben raus."

An neue Projekte gehen die beiden sehr analytisch heran. Das Sensible-Soccer-Spiel, ebenso wie "3-D-Tennis" und das Original C-64-"Microprose Soccer", sind das Ergebnis ausgiebiger Recherchen. "Wir lieben 'Kick Off', also haben wir uns das Ding mal ganz genau angeschaut und analysiert, was uns am meisten gefiel und was wir anders machen würden." In ihr Originaldesign bauten sie auch Ideen von "Speedball 2" und Microprose Soccer ein. "Wir mischen einfach alles und hoffen, daß daraus ein wirklich gutes Startspiel wird — noch besser als Anco's Kick Off."



Charakteristisch für Spiele von Sensible ist, daß sie immer wieder neue Ideen bringen. In Wizball war es die ungewöhnliche Steuerung, in Microprose Soccer der ulkige Sound, in Wizkid ist es die bizarre Spielidee und in ihrem zweiten Soccer-Spiel wird es die Spielfeldansicht sein. John: "Man schaut von oben auf das Fußballfeld, ähnlich wie in Mega-lo-Mania. Allerdings sieht man nicht nur den Haarschopf der Spieler, sondern auch ihre Gesichter und Beine. Das Spielfeld selbst ist auch etwas kleiner; so kann man einen größeren Teil des Fußballplatzes auf einmal sehen." Trotzdem ist jeder Spieler genau identifizierbar. Die Kikker sind alle durch Nummern zu erkennen.

Die abgedrehtesten "Steuertricks" stehen dem Spieler zur Verfügung: Pässe und Drehschüsse, Kopfbälle, Fallrückzieher oder der Schuß in die lange Ecke ("wie von Gary Lineker"). Schon in 3-D-Tennis haben sich die zwei auf besondere Bedienelemente konzentriert. "Damals wollten wir das Tennisspielen so realistisch wie möglich gestalten. Uns hat bei anderen Tennisspielen immer irritiert, daß man sehr leicht am Ball vorbeilaufen konnte, was in Wirklichkeit eigentlich nie passiert. Also transportierten wir den Spieler automatisch an den richtigen Ort. Allerdings wirkte das in 3-D-Tennis doch irgendwie zu automatisch."

Für ihre zweite Fußballsimulation einigten sie sich nun auf einen Kompromiß. Der Computer kann einen leicht in die Richtung des Balles schubsen, aber nur wenn man will. Wer gänzlich unbeeinflußt agieren möchte, darf dies auch tun. "Es ist eine sehr delikate Frage, wieviel Einfluß das Programm auf den Kicker nehmen soll. Microprose Soccer wirkt schleppend und Kick Off etwas zu unkontrolliert. Es muß leicht genug sein, so daß jeder sofort damit losknallen kann, aber es muß auch vielschichtig und komplex wirken, um ältere Spieler auf Dauer zu interessieren." Um das zu erreichen, ist auch ein Managerteil geplant. "Eine gute Fußballsimulation muß alles können.", behauptet John. Netterweise soll es "Sensible Soccer" auch mit deutscher Bundesliga samt Europacup geben.

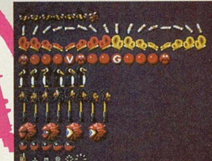
Chris und Jon sind totale Fußballnarren. Demnach soll auch die typische Atmosphäre im Stadion geschaffen werden. So hört sich das Jubeln des Publikums bei einem hochkarätigen Europacup-Match im Ausland anders an, als selbiges bei einem Kreisliga-Abstiegsspiel. Allerdings muß man sich noch bis April gedulden, bis ein sensibles zweites Fußballspiel für Amiga und ST veröffentlicht wird. Eine MS-DOS-Version soll folgen.

Darüber hinaus gibt es auch schon Pläne für eine Mega-lo-Mania-Daten-Diskette sowie Mega-Lo-Mania-Umsetzungen für CDTV und Mega Drive. "Cannon Fodder", das als "eine Mischung zwischen 'Lemmings' und Mega-lo-Mania" beschrieben wird, ist ebenfalls im Entstehen. Viel Arbeit für Chris und Jon — aber sie tragen es mit Humor.

Kati Hamza/kn

Wichtiges über Wizkid

Vor einigen Monaten bereits in *POWER PLAY* angekündigt (siehe Preview in Ausgabe 8/91) und immer noch nicht fertig: Mit Wizkid will Sensible Software einen ebenbürtigen Wizball-Nachfolger schaffen. Dieses abgedrehte Spiel liegt Jon derzeit am meisten am Herzen: "Ausnahmsweise hat Wizkid wirklich Humor. Es ist die einzigartige Geschichte eines Kopfes, dem ein Körper wächst, hat mit lauter roten Heringen, Nitroglyzerin und toller Musik zu tun und sollte doch dadurch eine Menge Interesse hervorrufen oder?" Wenn alles glatt geht, dann dürfte Wizkid in wenigen Wochen auf den Markt kommen — zunächst für Amiga und ST. *kn*





Bunte Grafik und abgefahrene Sprites machen Wizkid einzigartig

Alle Animationsphasen (oben) der eigensinnigen Wizkid-Gegner werden einzeln gezeichnet (Amiga)



Kaum ein Softwarehaus, das nicht mindestens eine heiße Fantasy-Geschichte im Feuer hat. Wir begutachteten das erste Rollenspiel aus dem Hause Microprose.

Es gibt kaum ein Fantasy-Land, das nicht schon von mindestens einer braven Computerheldentruppe bereist worden wäre. Nur im finsteren deutschen Mittelalter ist die Ausbeute an spannungsgeladenen Momenten eher mager; das soll sich jetzt gründlich ändern. "Darklands", das erste Rollenspiel aus dem Hause Microprose, entführt uns geradewegs in das 15. Jahrhundert unseres Heimatlandes. Wir fragten Arnold Hendrick, Spieldesigner von Darklands, was ein Microprose-Rollenspiel von Konkurrenzprodukten unterscheidet.

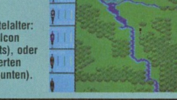
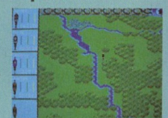
"Wir müssen uns im klaren sein, daß es unmöglich ist, alle Leistungen eines kompetenten Spielmeisters auf dem Computer zu simulieren. Wir hoffen, daß es uns trotzdem gelungen ist, mehr Wechselwirkungen zwischen Programm und Spieler zu ermöglichen. Um die Fantasy-Welten optimal den Wünschen des Spielers anzupassen, findet man in Darklands Hunderte von unterschiedlichen Menüs, jeweils mit passender Grafik."

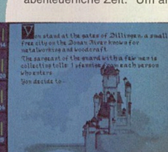
Ein weiterer großer Unterschied zu anderen Rollenspielen: Es gibt keine vorher festgelegten Charakter- oder Berufsgruppen. Die Stärken und Schwächen der Helden legt der Spieler selbst fest. Ihr werdet trotzdem nicht in der Lage sein, einen Supercharakter zu basteln: Ein Alchemist, der nebenbei noch gut mit dem Schwert umgehen kann, hat dafür andere Schwächen: Vielleicht kann er so schlecht mit anderen Menschen umgehen, daß jeder Reißaus nimmt, wenn der Charakter auftaucht, oder er schläft nach jedem kleinen Kampf vor Erschöpfung ein. Je nachdem, welche Werte von Euch bevorzugt werden, entsteht so eine individuelle Persönlichkeit.

Abgesehen von diesen Neuerungen hat man auf Altbewährtes gesetzt. Ihr steuert eine vierköpfige Gruppe auf der Suche nach ewigem Ruhm. Ganz nebenbei kommt Ihr einem Hexenkult auf die Spur und löst zahlreiche kleinere Rätsel. Natürlich müßt Ihr auch im deutschen Mittelalter nicht auf die fantasytypischen Zutaten verzichten: Wundertätige Mönche wandern durch die Gegend, Alchemisten verwandeln Blei in Gold und Hexen vergnügen sich mit dem Teufel in der Walpurgisnacht.

Warum gerade das Deutsche Mittelalter? Diese Frage ist leicht zu beantworten: "Das 15. Jahrhundert ist das Ende des Mittelalters und der Anfang der Renaissance. Diese Zeit des Umbruchs ist geschichtlich besonders interressant. Kleine Fürstentümer lagen untereinander in Fehde, Inquisitoren wanderten durch die Welt und verfolgten Hexen. Viele der berühmtesten deutschen Schlösser stammen aus dieser Epoche. Es war einfach eine irrsinnig romantische und abenteuerliche Zeit." Um alles so authentisch wie möglich zu gestalten, hat man ausführliche geschichtliche Recherchen betrieben. Die Helden können über 80 mittelalterliche deutsche Städte, Burgen und Dörfer besuchen — alle Waffen und Rüstungen in Darklands sind historisch verbürgt.

Soviel Detailfülle hat ihren Preis: Das fertige Spiel wird nicht weniger als 16 MByte an Speicherplatz auf Eurer MS-DOS-Festplatte nutzen. Amiga- und ST-Versionen erscheinen später. *Kati Hamza/vw*





Das digitale Mittelalter: Ob als Gruppen-Icon unterwegs (rechts), oder auf dem detaillierten 3-D-Bildschirm (unten). (MS-DOS/VGA)

Das Schwarze Auge©

Deutschlands erfolgreichste Rollenspielserie geht unter die Programme: Guido Henkel besuchte uns vor Beendigung des ehrgeizigen Projekts.



Sieht man von SSIs international erfolgreicher "AD & D"-Rollenspielserie ab, hielten sich die Softwarehersteller mit der Umsetzung bekannter Vorlagen auf diesem Gebiet bisher vornehm zurück. Während des großen Booms der "Brett"-Rollenspiele Mitte der 80er Jahre stellten sich zumindest zwei deutsche Regelwerke der überseeischen (Dungeon and Dragons, Runequest, Rolemaster) und englischen (Warhammer) Konkurrenz: "Midgard" merkte man das Insider-Händchen der Erfinder noch an, während "Das Schwarze Auge" zwar ebenfalls von Spezialisten entwickelt wurde, dennoch für das breite Publikum konzipiert und auch außerhalb des reinen Fachhandels erhältlich war.

Der Chef des vielköpfigen Attic-Entwicklungsteams, Guido Henkel, ist dem deutschen Computerspieler als Freund des Fantasy-, Abenteuer- und Rollenspielgenres kein Unbekannter. Den textlastigen Adventures "Ooze" und "Drachen von Laas" folgte kürzlich das Attic-Rollenspiel "Spirit of Adventure", das von Starbyte veröffentlicht wurde. Guido ist auf seinen Einstieg ins Rollenspielgenre nicht besonders gut zu sprechen. Vom Umsatz sieht



DSA goes VGA: Jede Charakterklasse und alle Landschaften stellen sich dem Spieler durch eine hübsche Illustration vor.





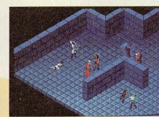
Neben der hier gezeigten MS-DOS-Version entsteht Das Schwarze Auge auch auf Amiga, Atari ST und C64



er keinen Pfennig, Attic wurde wegen einer verspäteten C-64-Version vertragsbrüchig; außerdem schlichen sich aus Zeitgründen bei Spirit of Adventure auch spielerische Mängel ein: " So ist Guido froh, daß die langerwartete Umsetzung des deutschen Volksrollenspiels "Das Schwarze Auge" in Eigenregie durchgeführt wird.

Momentan sitzen für Attic mehr als ein Dutzend Programmierer, Spieldesigner und Grafiker an einer regelgetreuen Umsetzung der prominenten Vorlage. Unterstützung erhalten sie zudem vom Fantasy-Productions-Team um Werner Fuchs, die schon für die Urversion und für Accesories zum Schwarzen Auge verantwortlich zeichneten. Alte DSA-Hasen werden sich so in der digitalisierten Rollenspielumgebung schnell heimisch fühlen, während Attic zumindest schon auf ein fertiges Regeluniversum zurückgreifen konnte. Auf gravierende Modifizierungen verzichten Guido Henkel und seine Mannen; die Herausforderung liegt vielmehr in einer bedienungsfreundlichen Aufarbeitung des Themas. Obwohl man sich auch über Tastatur durch Aventuriens (dort spielt die DSA-Serie) schlagen kann, wird das fertige Spiel maus- und-menü-gesteuert sein.

Obwohl das Schwarze Auge kein reines Metzeln-und-Plünder-Abenteuer ist, gibt's auch die obligatorischen 3-D-Dungeons; der Großteil der Handlung spielt jedoch ganz naturverbunden unter dem freien Himmel Aventuriens. Damit





Für Profis gibt's ein aufwendiges Programm zur Charaktergenerierung, für Schläger einen 3-D-Prügelbildschirm.

der Spieler keinen Schrein und keine Kneipe auslassen muß, darf man die Party aufteilen. Während die Kämpfer in düsteren Untiefen Monster vermöbeln, können so z. B. die Zauberer ein Nickerchen halten, Kräuter sammeln oder mit Passanten plaudern.

Als man über ein ansprechendes Kommunikationssystem grübelte, wurden die meisten Lösungen verworfen. "Anscheinend hassen es die Spieler, ganze Sätze in die Tastatur zu hämmern. Ein reines Stichwortsystem wie z. B. bei 'Ultima' wollten wir jedoch auch nicht." So entschloß man sich schließlich, auf die "Monkey Island"-Methode zurückzugreifen: Der Spieler wählt aus einer Gruppe von drei Sätzen, Antworten und Aussagen die passendste heraus; der computergesteuerte Gesprächspartner reagiert natürlich unterschiedlich und witzige Dialoge entstehen.

Für die Kampfszenen ließ sich Attic wiederum von "The Immortal" inspirieren. Schräg von oben blickt man in den Raum, während sich die Kontrahenten hübsch animiert die Köpfe blutig hauen und mit (ebenfalls animierten) Zaubersprüchen um sich werfen.

Das Schwarze Auge ist als Trilogie angelegt. Der erste Teil wird "Die Schicksalsklinge" ab April im Handel sein. Entwickelt wird für alle gängigen Systeme, so daß selbst die stark vernachlässigten ST- und C-64-Besitzer in den Genuß der Rollenspielfreuden kommen. Werden die ersten DSA-Teile zum Erfolg, steht auch einer überarbeiteten Version mit neuen Abenteuern nichts mehr im Wege. Es sei denn, das zweite Großprojekt der Attic-Zukunft verschlingt die Manpower des nächsten Jahres: In Zusammenarbeit mit dem Pabel-Verlag steht uns ein "Perry Rhodan"-Rollenspiel bevor. *wi*



Das Schwarze Auge

Im Zuge des weltweiten Rollenspielbooms veröffentlichte der renommierte Brettspielhersteller Schmidt Spiele in Zusammenarbeit mit dem Droemer/Knauer-Verlag 1984 die Urversion des bis heute populärsten deutschen Fantasy-Spiels. Als Autoren der ersten Auflage (die durch eine unförmige Spielleiterbrille im Fledermaus-Look und witzige Zaubersprüche à la "Flimm Flamm Flunkel, bring Licht ins Dunkel" für Erheiterung sorgte) zeichneten die SF- und Fantasy-Spezialisten Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs und Ulrich Kiesow verantwortlich. Letzterer ist auch heute noch Chefredakteur der DSA-Serie.

Das inzwischen stark überarbeitete Basis-Set ("Die Helden des Schwarzen Auges") enthält zwei Regelbücher, ein Handbuch zur Flora und Fauna Aventuriens, einen Stapel Preis- und Gewichtstabellen, Charakterbögen und die unerläßlichen Würfel. Zusätzlich sind bisher 50 verschiedene Spielmodule (jedes enthält präzise Hintergrundinformationen zu einem kompletten Abenteuer) für Rollenspielhelden jeder Erfahrungsstufe erschienen. Je nach Umfang blättert Ihr dafür 12 bis 16 Mark hin, während das Basis Set mit knapp 30 Mark zu Buche schlägt. Erhältlich sind die DSA-Komponenten überall dort, wo es Brettspiele gibt; Rollenspiel-Fans kaufen Ihr Zubehör bei Fantasy-Productions in Düsseldorf, wo sie aus erster Hand sehr kompetent beraten werden. *wi*

BUCK ROGERS 2

Der betagte Weltallheld Buck Rogers startet zu seinem zweiten Abenteuer. Wir schauten ins 25. Jahrhundert.

Rund ein Jahr sind seit dem Computerrollenspiel-Debüt des Weltallopas Buck Rogers vergangen. Wie schon im ersten Spiel, "Contdown to Doomsday", übernahm auch dieses Mal die rollenspielgeprüfte amerikanische Firma SSI die Regie in dem digitalen Krieg der Welten.

Prinzipiell hat sich an dem bewährten, schon aus den AD&D-Spielen bekannten Fantasy-Rollenspielen nicht viel geändert. Wie gewohnt steuert Ihr eine Gruppe aus sechs verschiedenen Charakteren durch das heimische Solarsystem des 25. Jahrhunderts. Ein Besuch auf den verschiedenen Planeten des Sonnensystems und ein zünftiger Abstecher zum Asteroidengürtel stehen ebenso auf dem Heldenstundenplan wie eine Landung auf dem Jupiter. Aus dem ersten Teil wurde nicht nur das Charaktersystem mit verschiedenen außerirdischen Rassen und Klassen sowie Skills anstelle der fantasyüblichen Magie, sondern auch die ausgiebigen taktischen Kämpfe übernommen.

Die Fotos stammten noch von einer englischen Fassung, aber Buck Rogers 2: Matrix Cubed wird auch Mitte des Jahres komplett in Deutsch erscheinen (MS-DOS/VGA)





Dieses Mal macht Ihr Euch auf die Suche nach einer Handvoll verschollener Wissenschaftler, die die geheimnisvolle Matrix-Maschine zusammenbauen sollen. Mit diesem ominösen High-Tech-Gerät läßt sich beliebige Materie in Energie verwandeln. Gerade diese Energie wird benötigt, um die Erde von der Herrschaft der bösen RAM-Buben zu befreien. Dem etwas anspruchsvolleren Szenario wurde selbstverständlich der Schwierigkeitsgrad angepaßt. Neben altbekannten Feinden aus dem ersten Spiel sollen in "Buck Rogers 2: Matrix Cubed" ungefähr doppelt so viele Monstergrüppchen herumtollen. Den knackigeren Gegnern entsprechend, erreichen die die Charaktere höhere Erfahrungsstufen und dürfen aus einem größeren Waffenangebot wählen. "Buck Rogers 2: Matrix Cubed" soll Ende Februar für PCs erscheinen. VGA-Grafik wird ebenso ausgenutzt wie AdLib, Soundblaster und erstmals Rolandkarten. Eine Amiga-Fassung (1 MByte) folgt. Eine deutsche Version des Spiels wird ca. Mitte des Jahres zu kaufen sein. Unsere Bildschirmfotos stammen noch von einer sehr frühen englischen Version. *mh*

Mega Buck

Als eines der ersten AD&D Rollenspiele für das Mega Drive erscheint dieser Tage der erste Teil der Buck-Rogers-Saga "Countdown to Doomsday". Spielerisch hat sich gegenüber der Computerversion nicht viel getan. Allerdings hebt sich die Joypad-Steuerung angenehm von den üblichen Tastenkommandos ab. Auch die Grafik wurde einer kleinen Frischzellenkur unterworfen. Wir können auf die fertige Version gespannt sein.

VROOM

DIE HÖLLENFAHRT AUF FORMEL I

- hochgradige Arcade Action
- 3-Dimensionale Rennperspektive
  (Berg-und Talfahrten, vergrößerte u. verkleinerte Darstellung von Entfernungen)
- Digitalisierter Sound und realitätsgetreue Geräuscheffekte
- Benzinverbrauch, Verschleiß von Reifen und Motor, Boxenstops
- Trainingsläufe
- Qualifikationsrunden
- Unterbrechen und sichern von Rennen
- Arcademäßige Animation und Wettkampf
  (16 Fahrer auf der Rennstrecke)

und

- Kampf um Meisterschaftspunkte zweier Spieler gleichzeitig



Zusammenschluß von 2 Computern ! !

Erhältlich auf Atari ST und Amiga

Vertrieb : BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12 - 6092 Kelsterbach

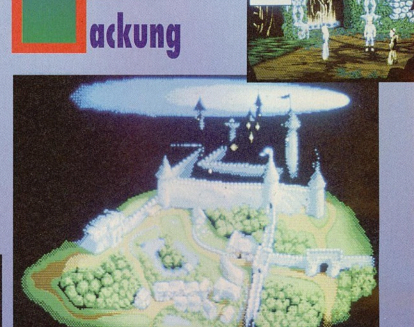
BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen ?
Möchten Sie Tips zum Spielablauf ?
Unsere Spielexperten helfen weiter !
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.
Ein Anruf genügt ! Tel. 06107 / 62067
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

Jetzt auch für Amiga

Lankhor

Puzzle Packung

Mirrorsoft startet mit dem neuen Adventure-System "Virtual Theatre" einen Großangriff auf die Abenteuerriesen Sierra und Lucasfilm Games.





Die Befehle werden bequem per Maus aus einem Menü herausgepickt (ST). oben
Dank dem "Autorouting System" umläuft Euer Charakter alle Hindernisse automatisch (ST). rechts

Der Begriff "Virtual" scheint sich zum Modewort in der Computerspiele-Branche zu mausern. In der "Virtual Reality" soll die Spielezukunft liegen. Während die bisher zu bestaunenden künstlichen Welten sich auf ausgefüllte 3-D-Grafik beschränken und keineswegs den Anschein einer digitalen Welt erwecken, setzt die englische Firma "Revolution Software" auf eine andere Methode, den Spieler zu fesseln.

Das "Virtual Theater" hat nur wenig damit zu tun, was so profan unter dem Deckmantel der Kunstwelt im Computer angepriesen wird. Das künstliche Theater ist ein neues Adventuresystem, das den Spielen von Sierra und Lucasfilm Games den Rang ablaufen soll. Seit Ende 1990 werkeln die Programmierer von Revolution Software an diesem System.

Die *POWER PLAY* schaute sich eine frühe Version des Erstlingswerks von Revolution Software einmal genauer an. Das erste Spiel, das mit dem neuen System erscheinen wird, ist das Programm "Lure of Temptress". Ihr spielt den armen Königssohn Conal, der vom finsteren Bösewicht Skorl ins Gefängnis geworfen wurde. Eure Aufgabe in "Lure of Temptress" ist es, aus dem Knast zu entfliehen, und Skorl aus dem rechtmäßig Euch gehörenden Land zu werfen.

Zu sehen ist die abenteuerliche Befreiungsaktion aus einer Art dreidimensionaler Seitenansicht — ähnlich dem Grafikstil, den auch Sierra verwendet. So kann unser Held nicht nur nach rechts und links laufen, sondern auch in das Bild "hinein". Unterbrochen wird die 3-D-Ansicht durch spezielle Animationssequenzen, wenn sich etwas besonderes ereignet. Großen Wert legten die Programmierer auf das "Autorouting System". Dank diesem eingebautem "Hindernis-Detektor" umläuft Eure Spielfigur elegant auftretende Hindernisse (z.B. einen Tisch in einem Zimmer). Dadurch entfällt das teilweise recht mühsame "Herumdirigieren" der Akteure. Ein Klick auf den gewünschten

Mit "Lure of Temptress" soll das Adventure-Genre revolutioniert werden (Amiga)



Zielort und schon marschiert das Sprite los.

Um Gegenstände einzusammeln, Dinge eingehender unter die Lupe zu nehmen oder mit anderen Figuren im Spiel zu reden, wurde dem Programm ein komfortables Menüsystem verpaßt. Wenn Ihr durch die Bilder streift, ist normalerweise vom Menü nichts zu sehen. Erst auf einen Mausklick hin taucht eine Reihe von Befehlen auf. Je nach Spielsituation ist die Liste der Befehle entsprechend länger oder kürzer. Das Besondere an dem Befehlsschatz des Virtual Theatre-Systems: Auf Wunsch lassen sich verschiedene Befehlsketten bilden, um so eine komplexere Handlung auszuführen.

So weit eigentlich nichts Außergewöhnliches; auch die Actioneinlagen, die Ihr absolvieren könnt (aber nicht müßt), kennen wir schon aus anderen Adventures. Der größte und wesentlichste Unterschied zu anderen Spielen des Genres besteht darin, daß das Bit- und Byteleben um Euch herum in Echtzeit abläuft. Während Ihr Euren Helden mühsam aus dem Knast befreit, wuseln die Einwohner des Fantasylandes eigenständig durch den Speicher Eures Computers.

Die Vorabversion von "Lure of Temptress" macht schon jetzt einen interessanten Eindruck. Bis zum Showdown müssen wir uns noch ein wenig gedulden. "Lure of Temptress" soll im Frühjahr 1992 komplett in Deutsch für Amiga, Atari ST und PC erscheinen. *mh*

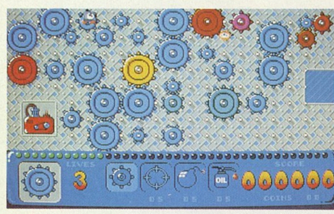


Das Revolution Softwareteam um Charles Cecil (2. von links), will Sierra und Lucasfilm Games das Fürchten lehren



Revolution Software

Echte Neulinge im Software-Business sind die Mitglieder von "Revolution Software" nicht, obwohl die Firma erst 1990 gegründet wurde. Chef und Gründer der Adventure-Firma ist Charles Cecil, ehemals Produkt Manager von Activision. Ihm zur Seite stehen die beiden Mitgründer Tony Warriner, vormals zehn Jahre lang Programmierer für eine Spielefirma, und David Sykes, der früher an Software für den Fluglotsenbetrieb auf einem Flughafen arbeitete. Alles in allem werkeln fünf feste Programmierer und Designer für Revolution Software. Zusätzlich werden verschiedene freiberufliche Grafiker und Musiker für das "Virtual Theatre"-Adventure-System beschäftigt.



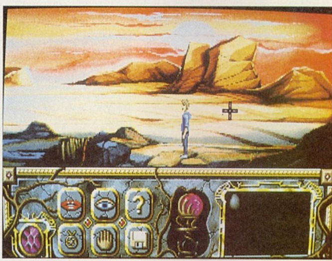
Abgedreht: Welches Zahnrad dreht sich bei "Clik Clak" in die richtige Richtung? (Amiga)

Schraube locker

Genau das Richtige für Uhrmacher, Kraftfahrzeugmechaniker und Hobbyschrauber kommt aus Italien angerollt. Unter dem italienischen Label Idea erscheint im Januar *Clik Clak*. In diesem Denkspiel für physikalisch Begabte baut Ihr in unzähligen Levels unter Zeitdruck das Innenleben von Uhren zusammen. Nur wenn alle Zahnräder lückenlos ineinandergreifen und sich in der passenden Richtung drehen, schnurrt das Uhrwerk los und der Zugang zum nächsten Level wird frei. Zusätzlich muß das Getriebe in regelmäßigen Abständen mit Öl versorgt werden, sonst schleicht sich Rost ein und alle Räder stehen still. Kleine Uhrwerkmonster sorgen für Streß und knabbern Eure Zahnräder an. Die Bastelei startet im Januar auf Amiga und C64. *vw*

Endlich da

Das Action-Adventure **Die unendliche Geschichte** war von eher mäßiger Spielbarkeit. Davon läßt sich das Schweizer Softwarehaus Linel jedoch nicht abschrecken: Man werkelt bereits mit Hochdruck an der Fortsetzung. Allerdings schickt man die Figuren von Michael Ende diesmal in einem waschechten Adventure auf die Reise. Ihr steuert Bastian Bux im Sierra-Stil mit der Maus durch Fantasien — die einzelnen Bilder werden dabei jeweils neu geladen. Soll Bastian eine besondere Aktion ausführen, genügt ein Klick auf einer Icon-Leiste. Das farbenprächtige Abenteuer erscheint voraussichtlich noch im Januar für MS-DOS, Amiga und Atari ST. *vw*



Fantasien in satter 256-VGA-Farbenpracht (MS-DOS)

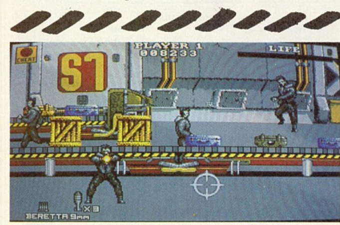


Sieht in Wirklichkeit noch besser aus: der JB-King-Stick von Halken

Wucht-brummer

Nintendos Super Famicom hat den Größten: Mit dem "JB King"-Joystick des japanischen Herstellers Halken bahnt sich eine Steuereinheit der Extraklasse den Weg auf den deutschen Importmarkt. Ist schon ein normales Famicom-Joypad mit acht Knöpfen und Taster ausgerüstet, wurde beim King-Joyboard noch tiefer in die High-Tech-Kiste gegriffen und alles eingebaut, was während heißer Bildschirmabenteuer irgendwie nützlich sein könnte: Die vier Basis-Feuerknöpfe (X, Y, A und B) ruhen jetzt auf einer Drehscheibe und lassen sich so vom Spieler ganz nach Wunsch anordnen. Dieses Quartett sowie die beiden zusätzlichen Taster besitzen individuell einstellbares und stufenlos regelbares Dauerfeuer.

Einen Teil des wohlgeformten Gehäuses darf man abnehmen — darunter verbirgt sich ein geheimisvoller Erweiterungsschacht. Für soviel Luxus müssen fanatische Videospieler jedoch tief in die Tasche greifen: Für knapp 200 Mark gehört das Prunkstück Euch. Unser Testmuster stammt von Contitronic. *wi*



Im ersten Level von "Die Harder" geht's gleich bleihaltig zur Sache

Play hard

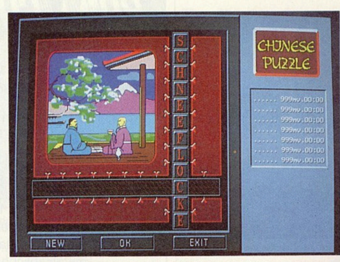
Auf die Zugkraft eines großen Lizenznamens setzt man im Softwarehaus Grandslam. Also sicherte man sich die Titelrechte an dem Bruce-Willis-Hit **Stirb langsam 2** (im Original "Die Harder") und programmierte flugs ein passendes Spiel zur Filmfortsetzung. In dem Ballerspiel dürft Ihr fünf unterschiedliche Filmschauplätze von Bösewichtern befreien. Ihr liefert Euch MG-Duelle, jagt mit Schneemobilen durch die Gegend und prügelt Euch auf der Tragfläche eines Flugzeugs. Zwischen jedem Level gibt's als Erholung ein Zusatzspielchen. John McClane sorgt im Frühjahr auf Amiga, Atari ST, C64 und MS-DOS für feuchte Augen in Gangsterkreisen. Umsetzungen für Mega Drive und Master System sind geplant. *vw*

BOMICO-NEWS

Spielend helfen

Vor ein paar Ausgaben haben wir Euch auf eine Hilfsaktion aufmerksam gemacht, die der Markt & Technik Verlag zusammen mit dem Vogel Verlag ins Leben gerufen hat. Es geht um die Kinder, die durch den Atomunfall von Tschernoyl in Mitleidenschaft gezogen wurden. In den Nachrichten sind die grausamen Auswirkungen der Reaktor-Katastrophe nicht mehr zu finden, die betroffenen Kinder müssen allerdings ihr Leben lang unter den Folgen leiden.

Gerade jetzt, da man an Weihnachten den ein oder anderen Geldschein in die Hand gedrückt bekam, solltet Ihr die Augen vor diesem Unglück nicht verschließen. Für nur 29 Mark bieten wir eine 5¼-Zoll-Diskette mit vier netten MS-DOS-Spielen an. Die drei Zeitschriften, die sich an dieser Aktion beteiligen (*POWER PLAY*, *COMPUTER LIVE* und *CHIP*) sowie die Verlage verdienen an dieser Aktion keinen Pfennig.



China: ein fernöstlich anmutendes Puzzle für MS-DOS-Computer



15: Munteres Zahlenverschieben auf dem Computer



Beehive: was für Knobelfreaks

Der gesamte Gewinn geht an die Stiftung "Kinder von Tschernobyl".

Ihr könnt in diesem Fall Angenehmes mit Nützlichem verbinden, wenn Ihr Euch die vier preiswerten Spiele besorgt: Ihr helft Menschen, die es wirklich nötig haben und verleibt Eurer Sammlung ein frisches Spiele-Quartett ein. Alle Programme wurden übrigens von einer Softwarefirma in Kiew entwickelt.

Schnippelt einfach den Coupon aus, legt einen Verrechnungsscheck bei und schickt das Ganze an folgende Adresse:

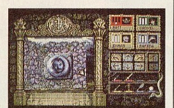
Computerservice Jost
Ickstattstr. 9
8000 München 5

Coupon Aktion Tschernobyl:

Bitte schicken Sie mir die Diskette zum Preis von 29 Mark an folgende Adresse. Ein Verrechnungsscheck liegt bei.

Name____________________
Straße____________________
Wohnort____________________
Unterschrift____________________

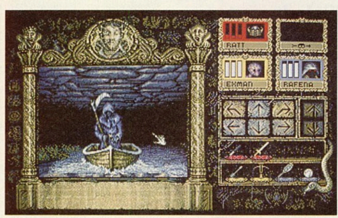
Held meiner Alpträume



"Spieglein, Spieglein..." In Knightmare wollen viele Rätsel gelöst werden (Amiga).

Eine ungewöhnliche Lizenz schnappte sich der englische Hersteller Mindscape: "Knightmare" ist der Name einer spektakulären englischen Computerspiel-Fernsehserie, bei der die Kandidaten dank aufwendiger Computeranimation fantastische Abenteuer erleben. Die TV-Reihe wird's sobald nicht nach Deutschland schaffen, eine Computerspielumsetzung (geplant für Amiga und Atari ST) dank Mindscape jedoch schon. Auf Tony Crowther's "Captive"-Rollenspielsystem basierend, erscheint nach dem gleichnamigen Sf-Rollenspiel des Vorjahres nun die Fantasy-Fortsetzung "Knightmare". Wie unzählige englische Fernsehzuschauer davor, habt damit auch Ihr die Möglichkeit, in den Dungeons von Dunhelm nach dem gefürchteten Lord Fear und dem gar noch schrecklicheren "Fright Knight" zu stöbern. Neben heißen Kämpfen und einer Prise Konversation erwarten Euch natürlich auch knifflige Rätsel und manch harte Heldenprüfung — das alles in 3D und Echtzeit à la "Dungeonmaster".

Testen werden wir Knightmare voraussichtlich nächsten Monat. *wi*



"Alles einsteigen!" Der Fährmann des Todes hat bei Knightmare alle Hände voll zu tun (Amiga).

Letzte Meldung

- **Activision veröffentlicht in Kürze ein neues Schachspiel mit geschätzten 2200 ELO.**
- **Matthew "NAM" Stibbe entwickelt für Domark das Strategiespiel "Columbus".**
- **Der Gewinner der Ascon-Ballonfahrt ist Thomas Neugebauer aus Bad Lippspringe.**
- **Wing Commander 2 hat sich in den USA bislang über 100 000mal verkauft.**
- **In der letzten *POWER PLAY* wurde bei dem "Falcon 3.0"-Test der Wertungskasten vergessen. Hier die Daten nachträglich: Genre: Simulation * Hersteller: Spectrum Holobyte * Zirka-Preis: 120 Mark * Grafik: 82% * Sound: 64% * *POWER-WERTUNG:* 91%**





Das Komplettpaket aus Soundblaster Pro und CD-ROM

CDs sind das Speichermedium der Zukunft. Nicht nur für Commodores CDTV, sondern auch für CD-ROMs kommt die Softwarewelle langsam ins Rollen.

CD-Spiele, die es momentan gibt, sind Sierras "Jones in the Fast Lane" und "Mixed up Mother Goose" (MS-DOS/VGA)

Unzweifelhaft gehört den kleinen Silberlingen, den CDs, die Speicherzukunft. Kompakt, leicht zu benutzen und mit ausreichend Platz für fette Datenmengen ausgestattet, lösen die CDs wohl in den kommenden Jahren die herkömmliche Diskette ab. Zwar lassen sich die schillernden Scheiben noch nicht beschreiben, aber für Spiele sind CDs optimal. Sound und Sprachausgabe in feinster Hi-Fi-Qualität und Platz für eine gehörige Portion Grafik sprechen für die CDs. Zudem lassen sich die Programme meistens von der CD direkt spielen und entlasten so die Festplatte vor speicherfressenden Giganto-Spielen im Stil von "Wing Commander 2".

Wir richteten unser Augenmerk auf das Soundblaster-CD-ROM-Paket. Zur Zeit wird die neueste Version der Soundblaster-Karte, der Soundblaster Pro, zusammen mit einem CD-Laufwerk in einem Komplettpaket angeboten. Vorteil dabei: Auf dem Soundblaster Pro befindet sich eine Schnittstelle, die zum Microsoft-Multi-Media-Standard kompatibel ist. Das heißt, nicht nur Spiele, sondern auch die, für das nächste Jahr angekündigten Microsoft-Anwenderprogramme laufen ohne Probleme auf dem CD-Laufwerk. Außerdem bietet das Komplettpaket einige weitere Vorteile. Wer heute noch keine Soundkarte in seinem PC hat, erschließt sich mit dem Soundblaster Pro (der übrigens abwärtskompatibel zu den kleineren Brüdern ist) nicht nur eine neue Klangwelt für Computerspiele, sondern bekommt zusätzlich einen Joystickport, eine Midi-Schnittstelle und Kabel zum Anschluß an die heimische Stereoanlage mitgeliefert.





Kommen nächstes Jahr auf CD: Bane of the Cosmic Forge, Wing Commander, Larry 5 und andere Titel

Neben dem CD-Laufwerk und dem Soundblaster Pro werden diverse Programme mitgeliefert, die den Einstieg in die Soundkartenwelt erleichtern. So befindet sich auf den beiliegenden Disketten nicht nur ein Installationsprogramm für das CD-Laufwerk, sondern auch ein spezielles "Sequenzer"-Programm über den man via (extra zu kaufender) MIDI-Box Musikinstrumente steuern und überwachen kann. Weiterhin befindet sich ein Editierprogramm auf den beiligenden Disketten, mit dem Ihr selber Musikstücke oder Sprache aufnehmt, abspielt und in Programme einbindet. Abgerundet wird das Softwarepaket durch Testprogramme und eine Art Multi-Media-Datenbank, mit der Bilder und Sounds verwaltet und zu Demonstrationszwecken weiterverarbeitet werden. Wer mal am PC Pause machen möchte, kann das CD-ROM auch als "normalen" CD-Spieler benutzen und sich die neusten Hits anhören.

Beim eigentlichen Einbau der Karte, als auch des CD-Laufwerkes gibt's keine Probleme. Wenn Ihr mit einem Schraubenzieher umgehen könnt, läßt sich die Aufrüstung des PCs selber durchführen. Achtet allerdings darauf, daß Ihr beim Öffnen des PC-Gehäuses die Garantie für Euren PC verliert. Der Soundblaster Pro wird in einem freien (langen) Steckplatz untergebracht, das CD-Laufwerk findet in einem freien Laufwerksschacht Platz. Alle Kabelverbindungen (bis auf die Stromversorgung des CD-Laufwerkes — meistens befindet sich ein unbenutztes Stromkabel im PC) liegen dem Paket bei. Sowohl die ausführlichen Handbücher, als auch die meisten Bildschirmtexte der Programme sind komplett in Deutsch.

Der größte Wermutstropfen des CD-ROMs: Momentan gibt es nur sehr wenige PC-Spiele auf CD. Dies soll sich aber im Frühjahr 1992 gewaltig ändern. So sind nicht nur die Adventures aus dem Hause Sierra und Lucasfilm auf CD angekündigt ("Loom", "Indy 4", "Space Quest 4", "Kings Quest 5", sondern auch Rollenspiele wie "Bane of the Cosmic Forge" und "Ultima VI" sowie Actionknaller wie "Wing Commander"). Probespielereien mit dem Kinderprogramm "Mixed up Mother Goose" und dem Gesellschaftsspiel "Jones in the Fast Lane" zeigten schon die ersten Vorteile der CD-Kombination. Kristallklare Sprachausgabe, CD-Sound und Soundblaster-Soundeffekte gemischt, hinterließen einen famosen Eindruck. Besonders die bei CD-Laufwerken immer sehr kritischen Zugriffszeiten hielten sich bei dem Matsuhita-ROM des Soundblaster-Pakets in angenehmen Grenzen. Flott wurden bei den Spielen neue Daten in den Speicher geschaufelt. Der Soundblaster Pro wird solo für rund 600 Mark angeboten, das Paket mit CD-ROM Einbaulaufwerk kostet bei dem offiziellen Vertrieb, der Firma CPS in Hamburg, rund 1600 Mark. Langfristig wird sich der Preis sicher etwas nach unten bewegen. *mh*



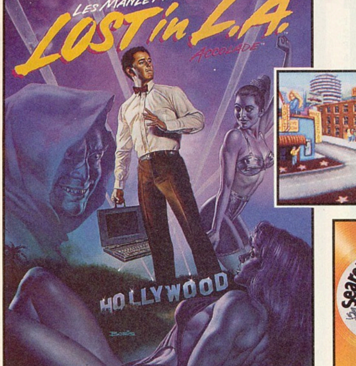
Might and Magic® III
Die Inseln von Terra
Fühle die Kraft. Erlebe die Magie. Führen Sie eine Gruppe ausgesuchter Abenteurer zu einem Rendevouz mit dem legendären Zauberer Corak. Von finsteren, moderigen Verliessen, durch Korridore aus gehauenem Stein und Holz, und weiter zu den erhabenen gefrorenen Gipfeln von Terra, wo Sie die Geheimnisse lüften werden, die das exotische Land im großen Meer umgeben. Bizarre und hinterhältige Kreaturen werden Sie auf Ihrem Weg und in vielen Städten und Schlössern herausfordern. Terra erwartet Sie... seien Sie bereit, von ihrer Magie verzaubert zu werden und von ihrer mächtigen Kraft geprüft zu werden.
HÖREN und SEHEN Sie Might & Magic III.
Noch nie zuvor konnten Sie ein Spiel derart ERLEBEN.
Eine Jon Van Caneghem Produktion
Erhältlich für IBM™-PC
640 kB Minimum • Festplatte wird benötigt • Unterstützt VGA/ MCGA/ 256 Farben sowie EGA • Adlib™, PC-Soundman™, Roland™, Soundblaster™-Soundkarten
und Commodore Amiga™
Die Bildschirmfotos sind nur für die IBM-PC VGA256 Farben Version repräsentativ.
Alle in dieser Anzeige genannten Trademarks sind eingetragenen Warenzeichen der jeweiligen Inhaber.
Published by SOFTGOLD, Daimlerstr. 10, w4044 Kaarst 2, Info-Hotline: 02131/ 660238 • Informationen auch auf BTX-Seite ★63636
NEW WORLD COMPUTING™
Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, w4044 Kaarst 2 • Österreich: Darius und Karasoft • Schweiz: Thali AG

wieder da

S OF DARKNESS

wieder de

F MEDIOCRITY



LES MANLEY IN: LOST IN L.A.







Der Mann, der in Accolades klassischem Abenteuer Search for the King den besten Unterhalter der Welt fand, kehrt mit Les Manley in Lost in L.A. in gehabtem Stil zurück. Hollywoods Berühmtheiten verschwinden schnell, aber keiner weiß wie. Oder warum. Mit dem tollen Effekt von Digitalbildern echter Models und Schauspieler können Sie diesen spannenden Krimi richtig genießen.

Search for the King and Les Manley in Lost in L.A. sind Warenzeichen von Accolade Inc.

Erhältlich auf IBM PC und Kompatiblen - Januar.

ACCOLADE™

The best in entertainment software.

, Wandsworth, London SW18 1PE. Tel: 081-877 0880.







COMPUTER SPIELE

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	Might & Magic III	New World Computing
2.	Wing Commander II	Origin
3.	The Secret of Monkey Island II	Lucasfilm Games
4.	Pools of Darkness	SSI
5.	Sim Ant	Maxis
6.	Secret Weapons of the Luftwaffe	Lucasfilm Games
7.	Operation Desert Storm	Electronic Arts
8.	Chuck Yeager's Air Combat	Electronic Arts
9.	Larry V	Sierra
10.	Eye of the Beholder	SSI

Großbritannien

	TITEL	HERSTELLER
1.	Lotus Turbo Challenge II	Gremlin
2.	Mega lo Mania	Mirrorsoft
3.	Alien Breed	Team 17
4.	Whirlwind Snooker	Virgin
5.	Rugby the Worldcup	Domark
6.	Terminator II	Ocean
7.	Final Fight	U.S. Gold
8.	Silent Service II	Microprose
9.	Magic Pockets	Renegade
10.	Utopia	Gremlin

VIDEO SPIELE

Japan

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Mario-Golf	NES	Nintendo
2.	Final Fantasy IV	Super Famicom	Square
3.	Mystical Ninja	Super Famicom	Konami
4.	Sonic, the Hedgehog	Mega Drive	Sega
5.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
7.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo
8.	Jery Boy	Super Famicom	Konami
9.	Castlevania II	Game Boy	Konami
10.	Super R-Type	Super Famicom	Irem

USA

	TITEL	SYSTEM	HERSTELLER
1.	Super Mario World	Super Famicom	Nintendo
2.	Pilot Wings	Super Famicom	Nintendo
3.	F-Zero	Super Famicom	Nintendo
4.	Super Mario Bros. III	NES	Nintendo
5.	Super Mario Land	Game Boy	Nintendo
6.	Super R. C. Pro-Am	Game Boy	Nintendo
7.	Shadowgate	NES	Kemco-Seika
8.	Déjà vu	NES	Kemco-Seika
9.	Tetris	Game Boy	Nintendo
10.	Dr. Mario	Game Boy	Nintendo

SPIELAUTOMATEN

Japan

	TITEL	HERSTELLER
1.	Steel Talons	Atari Games
2.	R-360	Sega
3.	Crime Fighters II	Capcom
4.	Dynablaster	Hudson
5.	Final Lap II	Namcot

USA

	TITEL	HERSTELLER
1.	Street Fighter II	Capcom
2.	Steel Talons	Atari Games
3.	Clutch Hitter	Sega
4.	Crossed Swords	SNK
5.	Vendetta	Konami

Deutschland

	TITEL	HERSTELLER
1.	Steel Talons	Atari Games
2.	Dynablaster	Hudson
3.	Road Riot	Atari Games
4.	Rad Mobile	Namco
5.	G-Loc	Sega

LESER-HIT

		TITEL
1.	(1)	The Secret of Monkey Island
2.	(2)	Lemmings
3.	(4)	Railroad Tycoon
4.	(3)	Pirates
5.	(5)	Turrican II
6.	(6)	Wing Commander
7.	(7)	Eye of the Beholder
8.	(8)	Sim City
9.	(—)	Bundesliga Manager Professional
10.	(—)	Battle Isle
11.	(18)	Wing Commander II
12.	(—)	Kick Off II
13.	(—)	Secret Weapons of the Luftwaffe
14.	(—)	Flight of the Intruder
15.	(15)	Castle of Illusion
16.	(13)	Turrican
17.	(—)	Super Shinobi
18.	(9)	Indiana Jones and the last Crusade
19.	(17)	Dungeon Master
20.	(—)	Gods



Jeden Monat stimmen die *POWER-PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, die alle Systeme berücksichtigt, ermitteln wir die individuellen Top 5 für einzelne Computer- und Videospielsysteme. Um bei den Leserhits mitzumachen, müßt Ihr uns die beigeheftete Mitmachkarte zurückschicken (Ihr findet sie nach Seite 66). Dort könnt Ihr Eure drei aktuellen Lieblingsspiele eintragen. Bitte vergeßt nicht, Euren Computertyp anzugeben. Unter allen Einsendern verlosen wir diesmal drei Game Boys, die freundlicherweise die Firma Laguna stiftet. Außerdem gibt's jeden Monat etliche Computer- und Videospiele zu gewinnen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. *ri*



Die Hauptpreise: je ein Game Boy für drei Gewinner

Die Gewinner von Ausgabe 12

Den Geschenkgutschein von ECS hat gewonnen: Ivo Sobkowiak aus Zürich. Je ein Spiel geht an: Dennis Mendel aus Rodalben, Bernhard Strunz aus Postmünster, Falko Fleischmann aus Gaiberg, Bastian Spiegel aus Herford und Robin Ewers aus Bonn.

TPARADE

HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
Lucasfilm Games	11. Monat
Psygnosis	10. Monat
Microprose	11. Monat
Microprose	51. Monat
Rainbow Arts	8. Monat
Origin	12. Monat
SSI	6. Monat
Maxis	25. Monat
Software 2000	1. Monat
Blue Byte	1. Monat
Origin	2. Monat
Anco	14. Monat
Lucasfilm Games	1. Monat
Spectrum Holobyte	1. Monat
Sega	5. Monat
Rainbow Arts	17. Monat
Sega	5. Monat
Lucasfilm Games	26. Monat
FTL	38. Monat
Renegade	3. Monat

LESER HITS

Amiga
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Railroad Tycoon
4. Turrican II
5. Battle Isle

Atari ST
1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Dungeon Master
4. Pirates
5. Powermonger

C 64
1. Turrican II
2. Pirates
3. Turrican
4. Zak McKracken
5. Gunship

MS-DOS
1. Wing Commander
2. Monkey Island
3. Lemmings
4. Wing Commander II
5. Railroad Tycoon

Handheld
1. Gargoyle's Quest
2. Castlevania II
3. Nemesis II
4. Game Boy Wars
5. Parodius

Mega Drive
1. Super Shinobi
2. Castle of Illusion
3. EA Hockey
4. Sonic the Hedgehog
5. Thunder Force III

Sega Master
1. Ultima IV
2. Castle of Illusion
3. Golden Axe Warrior
4. R-Type
5. Wonderboy III

Nintendo
1. Super Mario Bros. III
2. Zelda II
3. Probotector
4. Faxanadu
5. Mega Man II

LAGUNA

Laguna Video-Spiele
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel. 06107/760682

VERKAUFS HITS

1. Gremlins II – NES
2. Gremlins II – Game Boy
3. Bubble Bobble – NES
4. Robocop – Game Boy
5. Batman – NES
6. Bubble Bobble – Game Boy
7. Puzznic – NES
8. Batman – Game Boy
9. Power Blade – NES
10. Chase H.Q. – Game Boy

Einsame INSEL

- Lemmings
- Locomotion
- Final Match Tennis
- Emerald Mine
- Tetris



Kingsoft-Geschäftsführer Fritz Schäfer spielt gerne hauseigene Produkte und echte Klassiker



Hits, Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verraten wir Euch hier.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieltests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20 Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegensatz bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

Grafik, Sound und POWER-Wertung

Für die **GRAFIK**-Wertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim **SOUND** spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die **POWER-WERTUNG**. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist, also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freude vor dem Monitor verbringen.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz für wichtigere Spiele zu sparen, die wir Euch ausführlicher vorstellen.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls seine Rolle, da im Lauf der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Alle Tests werden von unserem festen Spieleteam Michael, Martin, Richard, Anatol, Volker, Winnie und Boris geschrieben. Bei jedem Test (mit Ausnahme der Kurztests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur/en, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf den Tester machte.

Auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt — die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungsgesicht" drückt die rein subjektive Meinung des Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER-Wertung* dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER-PLAY*-Team ausdiskutiert werden (und das nicht zu knapp).

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Versionen, die zu Redaktionsschluß nicht erhältlich waren, werden später in der Rubrik Kurztests vorgestellt.

Außerdem vergeben wir zwei "Awards": Das *POWER-Prädikat* und die *POWER-Gurke*. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr, sehr selten. Ihr

Im Steckbrief findet Ihr folgende Angaben:

- die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.
- das Spielgenre (beispielsweise "Rollenspiel" oder "Simulation").
- die Bezugsquelle
- den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Laden zahlt.
- die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.
- In dieser Spalte findet Ihr Euren Computertyp.

STECKBRIEF
Hersteller: Simarils, Genre: Action-Adventure, Zirka-Preis: 85 Mark
MS-DOS 39% — Grafik: 60% Sound: 38% Schwierigkeit: leicht
ATARI ST 39% — Grafik: 65% Sound: 41% Schwierigkeit: leicht
AMIGA 39% — Grafik: 65% Sound: 41% Schwierigkeit: leicht
C 64 — nicht geplant

- die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.
- die Wertung der Musik und Soundeffekte. Bei MS-DOS-PCs bewerten wir den AdLib- und/oder Soundblaster-Sound.
- Hier steht entweder eine Wertung oder "nicht geplant" (Das Spiel wird nicht für diesen Computertyp erscheinen) oder "in Vorbereitung" (Die Softwarefirma will eine Umsetzung herausbringen). Da die Ankündigungen nur selten stimmen, verzichten wir auf ein genaues Datum, wann das Spiel erscheint.

könnt Euch dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER PLAY*-Gurke gilt das krasse Gegenteil. Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. *al*



Das nebenstehende Symbol ist das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, bekommen diese Auszeichnung verliehen.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Softwarelieblinge

Momentan spielt...

...Martin Gaksch
Castlevania 4 (Super Famicom), Ms. Pac-Man (Mega Drive), Grand Prix (Amiga), Quakshot (Mega Drive)

...Richard Eisenmenger
Alien Breed (Amiga), Exodus 3010 (Amiga), Trex Warrior (Amiga), Bug Bomber (Amiga)

...Winnie Forster
The Immortal (Mega Drive), Super Ghouls'n'Ghosts (Super Famicom), Lotus 2 (Amiga), Populous 2 (Amiga)

...Volker Weitz
Civilization (MS-DOS), Grand Prix (Amiga), Final Fantasy Legend 2 (Game Boy), Monkey Island 2 (MS-DOS)

...Michael Hengst
Wonderboy 5 (Mega Drive), Final Fantasy Adventure (Game Boy), Wizardry 7 (MS-DOS), Final Fantasy 2 (Super NES)

...Boris Schneider
Monkey Island 2 (MS-DOS), Bill & Ted (Game Boy), Wing Commander 2 (MS-DOS), Links (MS-DOS)

...Knut Gollert
Alien Breed (Amiga), Quakshot (Mega Drive), Populous 2 (Amiga), Magic Pockets (Amiga)

	Spitzenklasse	Gut	Durchschnitt	Mäßig	Miserabel
Knut Gollert kw					
Martin Gaksch mg					
Richard Eisenmenger re					
Michael Hengst mh					
Volker Weitz vw					
Winfried Foster wi					
Boris Schneider bs					

Der Tag der Wahrheit



Würden Sie diesem Herrn ein Schwert abkaufen?



Mit den Dienern vom Dark Savant ist nicht gut Kirschen essen

Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant

Neben der "Ultima"-Serie gehört die "Wizardry"-Reihe zu den langlebigsten Computerrollenspielen. Mit dem siebten Teil, dem Spiel "Crusaders of the Dark Savant", geht der Longseller mittlerweile ins elfte Jahr. Crusaders of the Dark Savant, kurz "Crusaders", ist der offizielle Nachfolger zu unserem Rollenspiel des Jahres 1991, "Bane of the Cosmic Forge". Konnte Bane zwar spielerisch überzeugen, mangelte es doch deutlich an technischer Raffinesse. Im Zeitalter von VGA, Soundkarten und Maussteuerung mutete Bane mit seinen EGA-Bildchen etwas altertümlich an. Die Zeichen der Zeit wurden bei dem Hersteller Sir-Tech erkannt und so hat das Erscheinungsbild von "Crusaders" nur noch wenig mit dem der älteren Wizardry-Titel gemein. Allerdings hielten nicht nur technische Veränderungen Einzug, sondern auch spielerisch hat sich einiges getan.

Die Handlung von Crusaders beginnt buchstäblich dort, wo Bane aufhörte. Es gibt gleich vier verschiedene Arten, in das Spiel einzusteigen. Neulinge, die bislang mit Wizardry noch nichts zu tun hatten und den Vorgänger nicht kennen, fangen komplett neu an. Für alte Veteranen, die Bane of the Cosmic Forge gelöst haben und ihre alten Helden importieren wollen, bieten sich drei Alternativen. Pro Lösungsweg (Bane läßt sich auf drei Arten lösen) gibt es einen Anfang. Je nach Art und Weise, wie Ihr das Spiel beginnt, verläuft die Handlung etwas anders.

Um was geht es eigentlich bei Crusaders? Vor ein paar 1000 Jährchen hat ein genialer Wissenschaftler, genannt M. Phoonzang, eine faszinierende Entdeckung gemacht: Er fand nach langen Studien die Urgewalt des Universums und das Geheimnis des Lebens. Phoonzang kam dabei ein gar fürchterlicher Gedanke. Wenn er mit dem entdeckten Geheimnis Universen erschaffen könnte, würde sich so ein Universum mit dieser Macht auch vernichten lassen. Vor die Wahl gestellt, seine Entdeckung zu zerstören oder zu verbergen, entschied sich der Wissenschaftler, diese Macht ordentlich zu verstecken. Er schuf eine Kammer, in der das Geheimnis verborgen wurde. Um die Kammer herum bastelte Phoonzang einen kompletten Planeten und bevölkerte diesen mit Wächtern. Um die Kammer später wiederzufinden ("Man weiß ja nie!") zeichnete Phoonzang eine Karte, zerschnippelte diese in kleine Teile und versteckte die Einzelteile wiederum an verschiedenen Orten auf dem Planeten. Nach getaner Arbeit verschwand Phoonzang für immer — nur Legenden über die geheimnisvolle Macht verbreiteten sich durch die Galaxis.

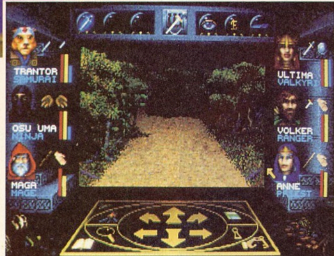
Einige zehntausend Jahre später erlitt ein Raumschiff auf dem in keiner Sternenkarte verzeichneten Planeten Schiffbruch. Prompt breitete sich das Gerücht im Weltall aus, daß Phoonzangs Planet gefunden sei. Zwei rivalisierende Rassen, die militaristischen Umpani und das Volk der Trang schickten je ein Expeditions-Chor, um die kosmische Macht zu finden. Ebenfalls auf der Suche ist ein finsterer Knabe namens "Dark Savant", der es sich samt Gefolge auf dem Planeten gemütlich gemacht hat.

Hier kommt Ihr ins Spiel, denn auch Ihr macht Euch auf die Suche nach dem kosmischen Geheimnis der universellen Macht. Wie in Bane steuert Ihr eine Truppe aus sechs Charakteren, die Ihr aus





Was steckt hinter dieser geheimnisvollen Statue?



In Crusaders gilt es, eine komplette Oberwelt zu erforschen





Zaubern leichtgemacht: Per Maus werden die Magieformeln aus einem Menü komfortabel herausgepickt.

elf Klassen und 14 Rassen zusammenbasteln könnt. Neben den üblichen Berufen wie Krieger, Magier und Priester gibt es etwas ausgefallenere Berufe wie z.B. Ninja, Lord, Walküre, Alchemist oder Bischof. Nachteil dieser Supercharaktere: Sie brauchen mehr Erfahrungspunkte als Normalfiguren, um befördert zu werden und steigen so etwas langsamer die Erfahrungsleiter hinauf. Ebenfalls aus dem Vorläufer bekannt ist das Zauberspruch- und Skill-System. Allerdings wurde die Liste der magischen Formeln und der einzelnen Charakterfähigkeiten um ein paar neue erweitert. Zauberkundige Charaktere können aus insgesamt 96 verschiedenen Zaubersprüchen wählen, die außerdem in der Stärke dosierbar sind (sieben "Power"-Level). Die meisten davon, wie z.B. ein zünftiger Feuerball, fanden schon in Bane of the Cosmic Forge Verwendung. Auch an dem Skill-System für Eure Helden hat sich nur wenig geändert. Nach wie vor gibt's besondere Fähigkeiten, die sich im Laufe des Spiels durch Beförderungen oder simples Üben verbessern lassen. Hat einer Eurer Charaktere zum Beispiel den "Pick Lock"-Skill (knackt Schlösser), wird diese Figur am Anfang nur schwerlich ein Schloß aufbrechen. Mit jedem erfolgreichen Einbruch erhöht sich der Skill ein wenig, so daß Ihr Euch später auch an komplizierteren Riegeln versuchen könnt. Vier neue Skills wurden den "Crusaders"-Charakteren spendiert. Neben "Schwimmen", "Klettern" und "Diplomatie" gibt es (für die Wizardry-Serie eine echte Premiere) den Skill "Kartenzeichnen". Mit dieser Fähigkeit und einem passenden Zeichenset (muß erst gefunden werden) zeichnet der Charakter brav eine Karte mit. Je besser der Skill, desto detaillierter die Karte.

Soweit bietet Crusader eigentlich nicht viele Neuerungen (bis auf das "Automapping") gegenüber dem Vorläufer. Die dicksten Änderungen wurden an Grafik, Sound, Spielfeld, Benutzerführung und NPC-System vorgenommen. So nutzt Crusaders nicht nur den 256-Farben-Modus der VGA-Grafikkarte, sondern unterstützt alle gängigen Soundkarten und läßt sich am besten mit einer Maus bedienen. Die komplette Benutzerführung ist darauf zugeschnitten — es geht zwar zur Not auch ohne, aber mit Maus spielt sich's deutlich flüssiger. Die Tastatur findet nur bei dem ausgiebigen Gesprächsteil (in Englisch) mit anderen Spielfiguren Verwendung. Die Umgebung, die diesmal nicht nur aus einem Dungeon, sondern aus mehreren Städten, verschiedenen Labyrinthen und einer kompletten Oberwelt besteht, wird ebenso wie die Kämpfe in der 3-D-Perspektive gezeigt. Bei Prügeleien sind Monster, Zaubersprüche und Wurfgeschoße animiert zu sehen. Auf Echtzeitkämpfe wurde übrigens verzichtet. Dafür gibt es zahlreiche Kampfoptionen, die ausgefeilte taktische Auseinandersetzungen zulassen.

Einen besonderen Kniff hat sich Programmierer David Bradley bei den NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere) einfallen lassen. So verhalten sich zu Beginn alle Spielfiguren neutral und begegnen Euch mit gesundem Mißtrauen. Entsprechend wenige Optionen tauchen in dem "Unterhaltungs"-Menü auf, wenn Ihr einen neuen NPC trefft. Erst durch langsames Herantasten baut Ihr eventuell ein Vertrauensverhältnis auf. Wenn der NPC von Eurer Freundlichkeit überzeugt ist, läßt er sich auf ein Gespräch ein, verrät Tips oder verkauft ein paar nützliche Gegenstände. Wie schnell Ihr in Kontakt mit einer anderen Person kommt, hängt im wesentlichen von verschiedenen Faktoren ab. Wenn Ihr einen Gesprächsführer auswählt, den der NPC überhaupt nicht leiden kann (einen häßlichen Zwerg zum Beispiel), sind Annäherungsversuche meistens zwecklos. Außerdem hat jede Eurer Handlungen im Spiel Auswirkungen auf zukünftige Begegnungen mit anderen Figuren. Vermöbelt Ihr unterwegs eine fiese Monstergrup-



STECKBRIEF

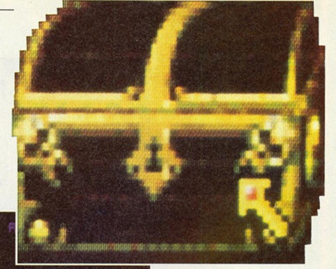
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Sir-Tech, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 94%	AMIGA
Grafik: 85% Sound: —	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

pe, kann es durchaus passieren, daß Ihr später jemanden trefft, der mit eben dieser Monsterhorde freundschaftliche Beziehungen unterhielt oder gar mit den Burschen verwandt ist. Dieser NPC wird Euch wahrscheinlich ignorieren, wenn nicht sogar angreifen. Umgekehrt geht's auch — die eben dahingemeuchelten sind die Feinde eines NPCs gewesen. Der freut sich gewaltig und lädt Euch sofort zu einem Schwätzchen ein.

Eine weitere Besonderheit der NPCs: Es laufen nicht nur Monster in der Gegend umher, sondern zusätzlich rund zwei Dutzend computergesteuerter Parties, die das gleiche Ziel wie Ihr haben. "Parties" bedeutet, daß diese Gruppen aus verschiedenen Charakteren sowie unterschiedlichen Rassen und Klassen zusammengesetzt sind. Das Gemeine dabei ist, daß die Computerparties Euch eventuell einen Schatz vor der Nase wegschnappen, verborgene Gegenstände vor Euch finden, miese Gerüchte in die Welt setzen, Puzzles selbständig lösen oder Euch angreifen. So kann es durchaus sein, daß Ihr Euch auf den Weg in ein Dungeon macht, da dort ein toller Gegenstand verborgen sein soll, nur um am Eingang zum Labyrinth eine Computerparty zu treffen, die gerade vollbeladen herausspaziert. Diese eigenständig handelnden Gruppen attackieren sich im Verlauf des Spiels sogar gegenseitig.

"Crusaders of the Dark Savant" wird für PCs (ein AT mit mindestens 10 MHz sollte es schon sein) und Amiga (1 MByte) erscheinen. Momentan gibt's Crusaders nur in Englisch, an einer deutschen Umsetzung wird gerade gearbeitet. In unserer Testversion fehlte ein Teil der Soundeffekte und der Musikstücke. Aus diesem Grund haben wir auf eine Soundwertung verzichtet. *mh*



Da freut sich der Abenteurer: Eine Schatzkiste steht einsam im Wald.



Der Charakterbildschirm gibt detailliert Auskunft

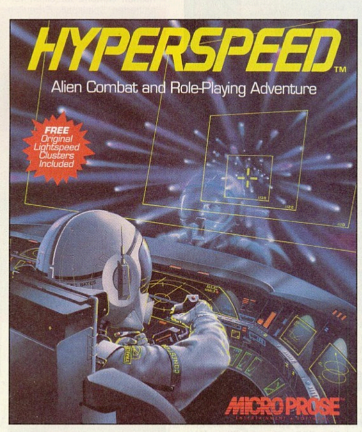
Super

Na also, es geht ja doch. Wer bei dem Namen "Wizardry" immer an Uraltgrafiken und fuzzelige Tastatursteuerung denkt, wird von "Crusaders of the Dark Savant" eines besseren belehrt. Vorbei sind die Zeiten von Magermonstern im EGA-Look und kahlen Dungeon-Wänden. Die Gegnerschar und die Umgebung von Crusaders glänzt im funkelnden und abwechslungsreichen VGA-Gewand — die zusätzlichen Grafiker, die Sir-Tech anheuerte, machen sich mehr als bezahlt. Erfreulich auch, daß endlich das Tastengewimmel älterer Wizardry-Titel einer überaus komfortablen Maussteuerung weichen mußte. Neben dem technischen Quantensprung hat Crusaders auch spielerisch deutlich an Gewicht zugelegt. Eine Hundertschaft ekliger Monster, rund 600 Gegenstände (vom Küchenmesser bis zum Lasergewehr) und fette Zauberbücher gehören heute bei einem voluminösen Rollenspiel schon fast zum guten Ton. So richtig auf Touren kommt "Wizardry 7" durch die fesselnde Story, die gekonnt die Grenzen zwischen purer Fantasy und spritziger Sience-fiction verquirlt. Nicht minder genial ist das NPC-System. Die Spielfiguren, die sich "quasi" intelligent verhalten, Vorlieben und Abneigungen entwickeln, tragen unheimlich viel zur Atmosphäre bei. Die beste Idee, die Programmierer David Bradley in das Spiel steckte, sind die computergesteuerten Parties — die elektronische Konkurrenz bietet nicht nur ausreichend Unterhaltungsmöglichkeiten, sondern sorgt auch für eine höllische Motivation. Schade nur, daß die übersetzte Version noch nicht zu haben ist — ohne sehr gute Englischkenntnisse kommt Ihr bei Crusaders nicht sehr weit, zudem ist der Schwierigkeitsgrad (obwohl drei Stufen einstellbar sind) ziemlich happig.

Super

Es hilft nichts, ich werde mir wohl doch vier Wochen unbezahlten Urlaub nehmen und mich in meinem Privat-Dungeon einschließen: Anders ist die geballte Rollenspielladung von "Crusaders of the Dark Savant" nicht zu überstehen. Leute, die nebenbei noch weitere soziale Verpflichtungen haben, sollten von diesem Meisterwerk lieber die Finger lassen: Wir garantieren durchwachte Nächte und völlige Loslösung von der Umwelt. David Bradley liefert den Beweis, daß auch fast perfekte Arbeit noch verbessert werden kann. Selbst kleinste spielerische Knitterstellen des Vorgängers wurden in der Fortsetzung ausgebügelt: Aussichtslose Kämpfe darf man jetzt jederzeit abbrechen — die willkommene Zeitersparnis schont die Nerven ganz erheblich. Abgelegte Gegenstände sind nicht unwiderruflich verloren, sondern können wieder aufgenommen werden. Natürlich nur, wenn sie nicht vorher von einer anderen Rollenspielertruppe gemopst wurden. Der größte Pluspunkt ist, wie schon in "Bane of the Cosmic Forge", die phänomenale Geschichte: Die Helden kümmern nicht in einer fadenscheinigen Story dahin, sondern schwelgen in einem barockausladenden Fantasy-Epos. Crusaders of the Dark Savant steht konkurrenzlos an der Spitze.

Sie werden von einem reichen, lächelnden, schwerbewaffneten Außerirdischen in cicisbeanisch angesprochen.....



Reagieren Sie mit Diplomatie, einem Handelsangebot oder Krieg?

Egal, wie Sie sich entscheiden, treffen Sie Ihre Wahl möglichst schnell!

Sie fliegen mit Hypergeschwindigkeit. Iedes Zögern Ihr Leben aufs Spiel.



Hyperspeed, für IBM PC-kompatible. MicroProse Ltd. Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos. GL8 8DA. Tel: 00 44 666 504 326

Altertümlich



Alle Stationen sind besetzt, der Flug geht los (MS-DOS/VGA)

Megatraveller 2

Das Szenario von "Megatraveller 2" stammt von Marc Miller persönlich. Miller hatte 1977 für den Game Designers Workshop das Spielsystem "Traveller" entwickelt, das sich in der Folgezeit zum beliebtesten Science-fiction-Rollenspiel mauserte und 1987 durch die überarbeiteten "Megatraveller"-Szenarien ergänzt wurde. Für "Quest for the Ancients" hat Miller einen der berühmtesten Handlungsstränge aufgearbeitet und die Story für den Computer umgesetzt.

Die Geschichte beginnt auf dem Planeten Rhylanor. Dort sind die geheimnisvollen Ruinen der Alten, einer ausgestorbenen Alienrasse, zu neuem Leben erwacht. Unterirdische Maschinen produzieren hochgiftigen Schleim, der den ganzen Planeten zu ersticken droht. Der Herzog von Rhylanor und die Imperiale Regierung setzen eine riesige Belohnung für diejenigen aus, die den Planeten retten und das Geheimnis der Alten lösen. Eure Rollenspielparty besteht aus bis zu fünf Abenteurern, wie immer Männlein, Weiblein und Aliens fröhlich gemischt, die in fünf unterschiedlichen Berufen ausgebildet werden. Wieder stehen über 80 unterschiedliche Skills zur freien Verfügung, die je nach Dienstzeit in den einzelnen Berufen von Euch vergeben werden.

Ist die Party genügend geschult und entsprechend ausgerüstet, stürzt Ihr Euch ins galaktische Vakuum und besucht über 100 unterschiedliche Welten. Alle Planeten seht Ihr aus der Vogelperspektive — die Party wird mit Maus oder Tastatur über die Oberfläche geführt. Der Anführer der Truppe wird von Euch direkt befehligt, während der Rest der Truppe brav im Gänsemarsch hinter ihm hermarschiert. Natürlich sind die Planeten mit zahlreichen Bösewichtern und anderen Charakteren bevölkert, mit denen Ihr entweder ein Schwätzchen haltet oder eine Schießerei austragt. Es genügt ein Klick mit dem Cursor auf das potentielle Ziel und die Helden fangen an zu reden oder zücken ihre Laser.

Seid Ihr im Weltraum unterwegs, bemannen die Abenteurer automatisch die Raumschiffstationen (Pilot, Navigator, Ingenieur, Kanonier und Arzt), für die sie am besten ausgebildet sind. Auch die Kämpfe zwischen einzelnen Schiffen werden automatisch ausgetragen.

Für jeden Charakter existiert ein eigener Bildschirm, mit dem Ihr sein "Inventory" verwalten und alle persönlichen Daten abrufen könnt. Testmuster von Empire. *vw*

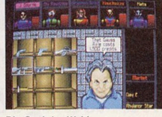
na ja

Irgendwie kommen die Programmierer der Mega-Traveller-Serie auf keinen grünen Zweig. Zwar wurden bei "Quest for the Ancients" einige unschöne Kleinigkeiten des ersten Teils ausgebügelt, dafür sorgen ein paar alte und neue Falten im spielerischen Gewand für einen verknitterten Spielspaß. Erfreulich ist die Tatsache, daß die Steuerung gegenüber dem Vorgänger verbessert worden ist. Dank großflächiger Icons und überschaubarer Menüführung läßt sich "Quest for the Ancients" erheblich leichter bedienen als das erste Spiel der Reihe. Leider ist das Erschaffen eines Charakters immer noch eine elende Friemelarbeit, das Kampfsystem undurchsichtig bis chaotisch und die Grafik dröge. Nur für harte Fans.



Genre: Rollenspiel
Hersteller: Empire, Zirka-Preis: 110 Mark

MS-DOS 56%	AMIGA
Grafik: 54% Sound: 27%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



Die Qual der Wahl: ein freundlicher Verkäufer



Die Truppe aus der Vogelperspektive

geht so

Megatraveller 2 ist ein Beispiel dafür, wie man aus einem fantastischen Rollenspielsystem und einer prima Story ein mittelmäßiges Computerspiel machen kann. Wie schon im ersten Teil sind auch hier taktische Kämpfe ein Fremdwort. Gänzlich mißlungen ist das Raumkampfsystem: Hier läuft alles automatisch ab — während der eifrige Rollenspieler derweil nur genervt auf sein Armaturenbrett trommeln kann. Erfreulich verbessert zeigt sich das Benutzer-Interface: Die Menüflut des Vorgängers wurde durch eine übersichtliche und leicht zu handhabende Oberfläche ersetzt. Ein Rätsel des Universums bleibt weiterhin ungelöst: Wo sind die groß auf der Pakkung angekündigten 10000 Stunden "Playtesting" geblieben. Trotz dieser gewaltigen Kraftanstrengung ist auch die fertige Version nicht frei von Grafikfehlern. Das Traveller-Universum hat Besseres verdient.



Der neue Charakterbildschirm: übersichtlicher als im ersten Teil

Götterbote



Die Kampfszenen überzeugen technisch nicht so ganz (Amiga)

Heimdall

Nach den Legenden der Wikinger beginnt im Zeitalter Ragnarök ein gewaltiger Götterkampf, die Apokalypse. Der listige Loki, Gott des Bösen, sabotiert natürlich die Vorbereitungen der anderen Götter, stiehlt ihre Waffen und verteilt sie auf der Erde — frei nach Core Design. In einem Wikingerdorf wird schließlich ein Kind geboren. Als Erwachsener hat dieser Jüngling die Aufgabe, Thors Hammer, Freys Lanze und Odins Schwert in den Welten Midgard, Utgard und Asgard zu finden. Ihr nehmt Euch der sechs Mann starken Wikinger-Bande an.

Rollenspielähnlich klappert Ihr die einzelnen Inseln auf den Welten ab. Aus dreidimensionaler Sicht von schräg oben könnt Ihr die handelnden Personen mit Maus oder Joystick steuern. Überall sind kleine Grübeleien und Rätsel versteckt. Man muß oft zwischen Inseln pendeln, um herauszufinden, wie man die begehrten Artefakte ergattert. Jeder der sechs Charaktere besitzt Eigenschaftswerte, z.B. Stärke oder Geschicklichkeit (je höher, desto günstiger in Actionszenen) und Hitpoints. Die Kämpfe laufen auf einem eigenen Bildschirm ab, auf dem Ihr Animationen des angreifenden Monsters und ein Auswahlmenü Eurer Kampfaktionen seht. Sinken die Hitpoints eines wackeren Wikingers unter Null, darf der nächste Geselle munter weiterkämpfen.

Wenn Ihr Nahrung zu Euch nehmt, könnt Ihr Hitpoints auffrischen. Herumliegende oder kaufbare Schriftrollen enthalten so manchen Heilzauber, magische Feuerbälle und Energieblitze kommen aber nicht zu kurz. *ri*

...Menschen und Götter verstanden sich anfangs recht gut...



Mit dem Joystick könnt Ihr alles steuern, die Maus wird zusätzlich in den Menüs benutzt (Amiga)

geht so

Man merkt deutlich, daß die Jungens von "The 8th Day" vormals für Don Bluth Zeichentrickfilme gemacht haben. Die Grafiken von Heimdall sind stilvoll und die Animationen der Figuren können sich durchaus sehen lassen. Leider hatten die Programmierer mit dem Spieldesign ein weniger glückliches Händchen. Das Kampfsystem verdient eigentlich die Bezeichnung System nicht, vielmehr gewinnt ein Monsterduell meist derjenige, der am schnellsten auf die Maus klickt. Unlogische und streckenweise überflüssige Menüs sorgen ebenfalls für leichte Verwirrung. Davon abgesehen, hat Heimdall durchaus seinen Reiz, schafft aber bei mir nicht den Sprung in die Oberklasse.

gut

Was die Designer von "The 8th Day" hier zusammengebastelt haben, ist grafisch beispielhaft. Doch gerade bei solch einem Mammutspiel hätten die Entwickler ein wenig mehr Sorgfalt auf technische Details verwenden sollen. Fünf Disketten müssen ständig durchgewechselt werden, eine Harddisk-Installation ist nicht möglich (außer bei MS-DOS) — flüssiger Spielfluß ade. Was mich auch an dem an sonsten gut durchdachten Ablauf stört, ist die Konzentration auf eine Charakterfigur, die auch als einzige kämpft. Die übrigen Charaktere sind nur statistisch vorhanden und kommen erst zum Zug, wenn der vorherige gestorben ist. Wer sich daran nicht stößt, bekommt mit Heimdall ein wunderschönes Geschicklichkeits-Adventure-Rollenspiel im rauhen (aber stimmungsvollen) Zeitalter der Wikinger.



Meistens lauft Ihr in dieser schnuckligen 3-D-Welt herum



STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Core, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS in Vorbereitung	**AMIGA 68%** Grafik: 76% Sound: 62% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST in Vorbereitung	**C 64** nicht geplant

THE BEST GAMES :

Hallo, Computer-Spieler !

Diese Anzeige ist nur ein k l e i n e r Auszug aus unserem vollständigen Spiele-Sortiment:
Wir haben immer alles, was im Handel ist.
Und alles zu wirklich fairen Preisen.

Jede Neuheit bekommen wir mit als Erste.
Sie natürlich auch - wenn Sie die neuesten Spiele rechtzeitig vorbestellen !

Systeme: 64 AM ST PC
◊ = Amiga-Vers. nur für 1MB !
PC immer für A-Laufwerk! 5.25" oder 3.5" !

Amiga 500 Speicher 1MB◊ .... 69 .... neu

1MB & Flight of Intruder ◊ .... **139** ......!
SoundMan Card (voll AdLib) **249**
& 2 Games & 2 2x4W Boxen & Kopfhörer ! ! !

Spiel	64	AM	ST	PC
3D Master Golf ◊		79	79	79
4 Wheels Drive		81	81	
A.G.E. 3D Adventure		77	77	90
Abandoned Places		81	81	81
Adv.Tact.Air Comm. Drug ◊		81	81	81
Agony		73	73	
AH-73M Thunderhawk		77	77	90
Air Sea Supremacy ◊		81	81	97
Air Duel FS		81	81	81
Airbus A320 Lufthansa ◊		108	108	108
Airline Manager				77
Air Strike USA		81	81	81
Amberstar		85		90
Ancient War in Sky				90
Andretti RacingSim		81		77
Another World ◊		73	73	77
ATP Tours Advanc. Tennis		59	59	69
B. A. T. 2 ◊		81	81	85
Baby Jo Going Home		68	68	77
Bandit Kings of China ◊		97		108
Bargon Attack Adv.		73	73	73
Battle Isle		77	77	97
Battle Master		77	65	81
Black Gold	41	73	73	
Blades of Steel Icehockey	49	81		73
Beastbusters	43	68	68	73
Big Box Beau Jolly	49	81	81	97
Big Business		59	54	68
Blood Relatives		81	81	81
Blues Brothers	42	68	68	77
Bob ◊		73	73	77
Bomber Bob		73	73	
Bonanza Bros.	42	73	73	
Booly		73	73	73
Boston Bomb Club		68	68	68
Brigade Commander		68	68	
Broker King	51	68	68	77
Buck Rogers 2 ◊	81	81		81
Builderland		73	73	
Bundesliga Manager Prof. ◊	41	73	73	77
California Games 2				77
Captain Planet	45	65	65	
Castles Adventure		65		89
Caveman Ninja	41	69	69	69
Celtic Legends ◊		81	81	85
Champions of Krynn ◊	73	62	81	65
Changeling		73	73	73
Charge Light Brigade		77	77	
Chintos Revenge		73	73	
Cisco Heat Racing	41	65	65	73
Civilisation ◊		90		103
ClickClack	43	73		73
Cohort Fighting Rome		77	77	57
Command H.Q. ◊		85		89
Conan The Cimmerian ◊		90	90	85
Conquestador	57	77	77	77
Conquest of Long Bow ◊		97		108
Cool Croc Twins	41	73	73	73
Covert Action ◊		81	81	105
Crazy Cars 3		68	68	68
Cruise for Corps ◊		68	68	77
Cyberspace		81	81	81
Cyber Fight		90		90
Cybornetics		73	73	73
Darkman	41	69	69	
Death Knights of Krynn ◊	65	77		77
Death or Glory FS				97
Deathbringer	42	65	65	68
Demongate		69	69	81
Deuteros		81	81	103
Devious Designs	42	73	73	73
Die Schwarze Sekte		81	81	90
Dragon		81	81	
Dragon Fighter		73		
Dragon Flight 2		77	77	
Dragon Lord		95	95	95
Drift RPG			85	85
Drop Soldier		73	73	73
Dune - SciFi Adv.		81	81	81
Elf - Adventure		65	65	81
Elvira 2 ◊		85	85	99
Enchanted Land		73	55	
Epic - Goldrunner 3D		68	68	81
Eternam		97	97	108
Europ. Championship 92	41	64	64	73
Eye of Storm ◊		77		77
F-29 Retaliator 2 ◊		69	69	81
F15 II Strike Eagle ◊		89	89	85
Fairy Tales Mixed Up (Sierra)				108
Falcon F-16 Mark II v3.0 ◊		105		116
Fascination (Geisha 2)		69	69	90
Final Blow Boxing	41	73	73	
Final Fight Act.	43	68	68	
Fire & Ice ◊		97	97	
Fireforce		73	73	
Flag		77	77	85
Floor 13		90	90	90
Fort Apache		85	85	
G-Loc R360 Mk2 FS	42	73	73	
Gaisha Rude & Nude		73	73	73
Gates of Dawn - Fate ◊		81	81	97
Gateway Savage Frontier ◊	65	81	81	81

10 FUNTASTIC HITS !

Spiel	64	AM	ST	PC
Curse Azure Bds. ◊	62	65	57	68
Flight of Intruder F2 ◊		69	69	95
Great Courts 2 ◊		68	68	73
Lemmings 1◊		60	58	79
Pirates	48	60	60	60
Railroad Tycoon ◊		83	79	91
Rings of Medusa 2	45	73	73	73
SimEarth ◊		81	81	99
Spirit of Adventure	38	64	64	71
Zak McKracken	53	68	68	68

Spiel	64	AM	ST	PC
Genghis Khan ◊		89		89
Gobliiins		69	69	69
Godfather - Pate III	43	73	73	77
Grand Prix F1 Microprose ◊		89	89	89
Guardians		73	73	73
Gunboat Combat ◊		77		77
Gunship 2000 ◊		97		97
Hanibal	42	69	69	
Harlekin		59	59	
Hawk FS Birds of Prey ◊		90	90	90
Heart of China		92		92
Heimdall		85	85	85
Hot Rubber Race	41	73	73	73
Hotel Manager Steigenberger		57	57	65
Hoverforce		85		85
Hudson Hawk	41	69	69	
Hunter		81	81	
Incentive Story	43	73	73	
Indiana Jones 4 Fate ◊		85		85
Infiltrator		77	77	
Infocom Classics 9 Titel jeweils		32	32	32
J. White Whirlwind Snooker		77	77	
Jahangir Khan Squash	41	69	69	69
Jet Fighter 2		95		95
Jimmy Connors Tennis		85		85
Jules Verne Space 1889 ◊		77	77	95
Kathedrale		97	97	97
Keys of Maramon ◊	45	65		77
Kings Quest 5 ◊		95	97	104
Knights of the Sky ◊		89	89	96
Legend D&D		73	73	73
Legend of Darkmoon (EoB2) ◊		90		90
Legend of Faerghail ◊		73	73	81
Leisure Larry 5 ◊		97	97	95
Lemmings 2 ◊		65		81
Les Manley Lost in L.A.				99
Lethal Excess	41	73	73	
Lightquest ◊		81	81	
Logical	41	57	57	65
Lost Admiral Strat.				108
Lotus Esprit Chall. 2	43	65	65	65
Lure of Temtress ◊		97	97	108
MacArthurs Korean War				77
Magic Pockets		65	65	73
Magnetic Scrolls Coll. ◊		77	77	85
Manchester Utd. 2 Euro ◊	45	69	69	69
Marvel Trilogy	62			81
Medieval Lords	77	81		77
Medieval Warriors		73		81
MegaLoMania		78	73	78
Megaphoenix ◊		49	49	49
MegaTraveller 2 Ancien. ◊		95	95	95
Mega Fortress B-52 Old Dog ◊		89	89	85
Mega Twins	41	73	73	
Metal Mutant		65	65	65
Midwinter 2 Flames Freed. ◊		85	89	103
Mig-29 2 Super Fulcrum ◊		101	101	108
Might & Magic 3		73		89
Monster Business	41	65	65	
Moonstone ◊		77	77	
Motorhead		77	77	85
Myth		68	68	
Nobungas Ambition ◊		85		97
Nova 9				103
On the Road		73	73	73
Out Run Europe Race	41	65	65	
Paperboy 2	43	73		77
Pegasus		65	65	
Pitfighter	41	69	69	77
Pools of Darkness ◊	81	81		81
Populous 2		73	73	77
Ports of Call		68		93
ProFlight Tornado FS ◊		99	99	
Project 3		73	73	
Projekt Prometheus	41	73	73	77
R-Type 2	43	73	73	81
Race Driving	41	69	69	77
Ralf Glau Edition	69	85		85
Realms - Wargame ◊		77	77	85
Red Baron WW I ◊		85		92
Red Phoenix		85	85	85
Riders of Rohan		68	73	97
Rise of Dragon ◊		92		92
Robin Hood ◊		65	65	77
Robocod (James Pond 2) ◊		65	65	
Robocop 3	45	69	69	
Rod-Land	39	65	65	
Rolling Ronny	41	65	65	73
Rubicon	43	73	73	
Rules of Engagement		65	65	89
Sarakon (new!)	38	51	51	69
Search for Titanic	58	81		81
Secret Monkey Island 2 ◊		81	81	97
Shadow Dancer Ninja	41	65	65	
Shadow Sorcerer ◊		77	77	85

Neu: ❼ Funtastic✚Punkte

Mit jedem Spiel, das wir Ihnen liefern, erhöht sich Ihr Kundentreue-Konto um jeweils 1 Funtastic✚Punkt ! Bei 7 ✚Punkten gibt es für Sie ein tolles FreiSpiel als Treue-Prämie

Spiel	64	AM	ST	PC
Shadowlands ◊		69	69	77
Shanghai 2		81	81	97
Silent Service 2 ◊		85	89	83
Silly Putty	41	73	73	73
Sim Ant ◊		97		97
Sliders Technosport		68	68	68
Snow Brothers	41	69	69	69
Son of Zeus		73	73	
Spacegun	45	69	69	77
Space Quest 4 ◊		97		99
Space Shuttle Simulat.		95	95	104
Space Wrecked		81	81	81
Spirit of Excalib. 2 Vengeance.		81	81	97
Spot ◊	35	73	73	73
SSI Collectors Edit. ◊	81	81		81
Star Rush		81	81	81
Starbytes Best No. 1	73	73	97	81
Strike Aces ◊	54	81		81
Strike Commander				97
Strikefleet - endlich !		65	65	
Sturmtruppen Comic	43	73		
Supa Plex		65		77
Super Space Invaders	45	69	69	77
Suspicious Cargo		65	65	
Suzerian		85	85	85
Swap	41	65	65	68
Switchblade 2	41	65	65	
Swiv (Silkworm 4)	39	65	65	
Swords & Galleons		73		
TD3 Test Drive 3 ◊		85		71
Team Yankee 2 Pacific ◊		85	85	93
Technopolis		73	73	73
Teen. Mut. Turtle Ninja 2	46	81	81	81
Tetris NEW !	41	57	57	73
The Chaos Engine		73	73	
The Enemy Within		73	73	
The First Samurai		81	81	81
The Imperator ◊		97		108
The Simpsons	41	69	69	77
The Two Towers (Tolkien)				85
The Walker		73	73	
Theater of War				77
Think Cross	41	57	57	65
Thud Ridge F105		68	68	73
Tip Off Basketball ◊		65	65	73
Tornado (Combat Pilot 2) ◊	73	92		92
Traders		73	73	81
Train It		85		85
Transatlantic ◊		73	73	73
Trex Warrior		73	73	
Tunnels of Armageddon D&D		88		
Tunnels of Doom ◊		85		85
TV Sports Basketball ◊	65	71	77	95
TV Sports Rollerbabes ◊		81		95
Twilight 2000 ◊		95	95	95
Ultima 7				97
Ultima Savage Empire.		108	108	77
UMS Univ.Mil.Sim. 2 ◊		75	75	90
Under Pressure - Rybok		73	73	73
Utopia		73	73	77
Video Kid		73	73	
Volfied	42	65	65	73
Vroom Formel 1		73	73	
W. Gretzky 2 Canada Cup ◊		77		81
W.W.F. Wrestling	41	69	69	77
Warm Up CarRace	41	73		81
Warriors of Darkness	38	69	69	78
Wild Wheels		69	69	73
Wing Commander 1		85		79
Wing Commander 2				97
Winzer Simulation	45	69	69	77
Wiz Kid		73	73	
Wizardry 7 Crusaders ◊		89		89
Wolf Child		73	73	
Worlds at War Naval ◊		65	77	
Wrath of Demons	43	73	73	90
Wreck Hunters				85
Zone Warrior		65	65	

NICE PRICE !

Spiel	64	AM	ST	PC
10-Spiele-SuperMix	129	219	219	219
3-D Constr.Kit+Video dt	59	110	87	110
Bane of Cosmic Forge ◊		75		75
Battle of Britain Finest Hour ◊		75	75	
Elvira 1 ◊	51	79	75	98
F19 Stealth Fight ◊		75	75	88
Full Blast	53	75	75	75
Hill Street Blues		63	63	63
Invest	38	53	53	68
M-1 Tank Platoon ◊		75	75	91
Martian Dreams - Ultima		97		79
MegaTraveller 1 ◊		68	68	83
Metal Master		59	59	59
Moonbase Simulation ◊		79		100
Nam 1965-1975		54	54	66
Operation Stealth			60	71
PGA Tour Golf		60	65	60
R.B.I. 2 Baseball	38	65	65	
Rock n Roll		38	50	60
Secret Monkey Isl. 1 ◊ VGA!		75	75	97
Secret Silver Blades ◊	60	68	68	68
SimCity + Populous 1 ◊		68	68	68
Skulls & Crossbones	34	60	68	68
Super Monaco GP	38	60	60	
Supremacy	48	71	53	79
Suzuki Team		60	60	
Teen. Mutant Ninja 1	43	79	75	75
The Light Corridor		56	56	68
Turrican 2 Final Fight ◊	38	60	60	
Ultima 6	55	86	86	79
Yeagers Air Combat ◊		89	89	83

FUNTASTIC hat immer alle neuen Spiele, die in den diversen Zeitschriften vorgestellt und als "gut" getestet und bewertet werden. Dazu natürlich alle anderen aktuellen Spiele.

Einige Spiele der Anzeige sind angekündigt und kommen innerhalb der nächsten 8-12 Wochen: Bitte bereits jetzt schon mal reservieren ! Vorbestellungen werden Ihnen sehr zuverlässig am Erst-Erscheinungstag zugeschickt - 100pro !

Fordern Sie gleich Ihre Gratis-Liste nach **Typ:** Für **C64** / für **Amiga** / für **Atari ST** / für **PCs**

Ältere Listen, Anzeigen, Preise ersetzt: **5.12.91**
Irrtum / Änderung / Teillieferung vorbehalten.

FUNTASTIC ComputerWare

1. **Auswahl komplett** - vieles ab Lager !
2. **Preis für Preis o.k.** - keine Lockvögel !
3. **Super-Service** - z.B. aktuelle Infos !

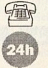
Bestellen Sie am besten mit einer Postkarte. Telefonisch erreichen Sie uns an jedem Werktag von **10-12.30** und **14-17.30**, Freitag bis **15** Uhr. Auftrags-Maschine läuft abends & Wochenende.

Wir liefern schnellstens per Post/Nachnahme (Versandkosten im Inland pro Lieferung DM 9.-) **Servus Austria, Gruezi Schwyz, Ciao Italia** - Wir versenden auch ins Ausland - per Nachnahme oder Bar-Vorkasse (-14% dts.Steuer,+Versandk.)

FUNTASTIC ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09, Müllerstraße 44 (kein Ladenverkauf)
D - 8000 München 5
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

Die besten ComputerSpiele - und nix anderes !
Seit 1985.



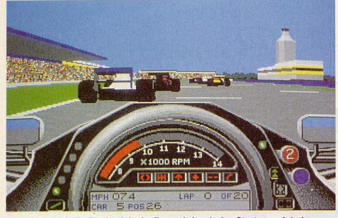


24h



Händler-Anfragen sehr willkommen - aber bitte nur mit Ihrem Gewerbeschein.

Gib Gas



POWER-TIP: Laßt Euch nicht in Rangeleien beim Start verwickeln. Besser etwas zurückhalten und das Feld dann von hinten aufrollen.

Super

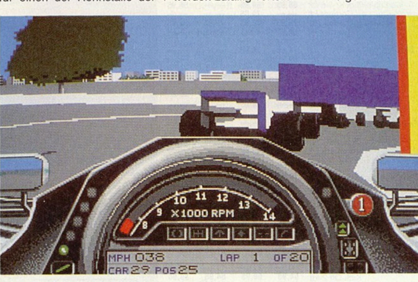
Es hilft nichts, die Schiedsrichter winken mich unerbittlich von der Bahn. Vielleicht hätte ich Gerhard Berger in der Sachs-Kurve doch nicht den Spoiler abfahren sollen. So realistisch und detailbesessen ging's noch in keiner Rennsimulation zur Sache. Jede der 16 Bahnen entspricht bis auf den letzten Streckenposten der Realität. Das "Hotel de Paris" in Monaco ist ebenso im Programm wie der Dom von Estoril und die exakte Aufstellung der Tribünen am Hokkenheim-Ring. Grand Prix scheint ein richtiges Eigenleben zu führen: Die Mechaniker werkeln in den Boxen, Streckenposten sichern die Piste und liegengebliebene Boliden werden mit Kränen in Sicherheit gebracht. Natürlich entsprechen auch die Daten der konkurrierenden Fahrer der Realität: Wer den rotweißen McLaren von Ayrton Senna überholen will, muß damit rechnen, daß der gute Ayrton härter zur Sache geht, als etwa der recht friedliche Alain Prost. Die Schwierigkeitsabstufung ist exzellent auf die jeweiligen Fähigkeiten der Piloten abgestimmt. Mit wachsender Erfahrung als Formel-1-Pilot schaltet man die angebotenen Fahrhilfen nach und nach ab, und entwickelt sich alsbald zum Helden der Piste. Formula One Grand Prix ist der heißeste Ofen, mit dem Ihr zur Zeit auf dem Amiga fahren könnt. Ein Rennspiel der Extraklasse.

Formula One Grand Prix

Spätestens seit "Revs" für den C 64 ist Geoff Crammond allen rennsportbegeisterten Computerbesitzern ein Begriff. Nach einem Ausflug in das Denksport-Genre mit "The Sentinel" und dem stark geschicklichkeitsorientierten Rennspektakel "Stunt Car Racer" hat er jetzt zu seinen Wurzeln zurückgefunden. In "Formula One Grand Prix" dreht sich wieder alles um den Weltmeisterschaftszirkus und die harten Männer in ihren rasenden Kisten.

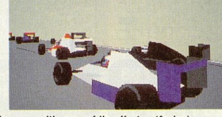
Wie von Microprose nicht anders zu erwarten, ist Grand Prix kein "nomales" Rennspiel, sondern ein ausgewachsener Formel-1-Simulator: Alle Fahrer der Saison 1991 donnern mit ihren Maschinen über die Strecke. Ihr streitet mit Ayrton Senna um die beste Startposition, liefert Euch heiße Überholmanöver mit Nigel Mansell und fahrt im Windschatten von Alain Prost. Ihr selbst geht für einen der Rennställe der 91er Saison an den Start. Habt Ihr Euch z.B. für "Camel Benetton Ford" entschieden, zwängt Ihr Euch in den Wagen, den sonst Nelson Piquet steuert. Natürlich hat die Ford-Cosworth-HB-V8-Maschine dann genau die gleichen technischen Leistungsmerkmale wie in Wirklichkeit. Alternativ dazu können alle 25 Rennwagen auch mit den gleichen technischen Voraussetzungen an den Start gehen oder die PS werden zufällig verteilt.

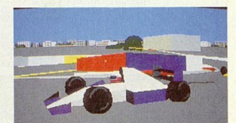
Vor jedem Start müßt Ihr in ein paar Qualifizierungsrunden um eine attraktive Startposition kämpfen. Je nach gefahrener Rundenzeit wird die aktuelle Aufstellung festgelegt. Selbstverständlich könnt Ihr jede der 16 Rennstrecken auch in aller Ruhe ohne den Weltmeisterschaftsstreß befahren: Im "Practice Mode" wird kein Fahrfehler geahndet, und schlechte Zeiten wirken sich nicht auf die aktuellen Wertungen aus.



POWER-TIP: Überholen ist auf dem engen Stadtkurs von Monaco fast unmöglich — eine gute Startplazierung ist deshalb lebenswichtig. Gebt in den Qualifikationsrunden alles.







Auch die Zuschauer kommen durch zahlreiche Kamerapositionen auf ihre Kosten (Amiga)

1 MB-Erweiterung für Amiga • **69,—** — abschaltbar & Uhr & schnelle Speicherchips —
2. Laufwerk 3,5" für Amiga • **169,—**
Das Lucasfilm-Buch /dt • **29,—**
Adlib Musik-Karte /dt IBM-PC • **199,—**
Sound Blaster /dt IBM-PC • **298,—**
— Neue 2.0 Version ! —

COMPUTER-TUNING

Bachler Computersoftware



	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
A 320 Airbus /dt	99,—	—,—	99,—	—,—
Air Combat Aces /dt	74,95	89,95	74,95	—,—
Air-Sea Supremacy /dt	74,95	89,95	74,95	54,95
Barbarian 2 /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Battle Isle /dt	69,95	89,95	V.mö.	—,—
Birds of Prey /dt	79,95	V.mö.	79,95	—,—
Blues Brothers /dt	59,95	66,95	59,95	—,—
Bundesliga Manager /dt	52,95	59,95	52,95	39,95
Bundesliga Manager Professional /dt	69,95	74,95	V.mö.	—,—
Cadaver 2 - The Pay Off /dt	39,95	—,—	39,95	—,—
Centurion - Defender of Rome /dt	59,95	69,95	—,—	—,—
Champions of Krynn /dt	66,95	69,95	—,—	59,95
Chuck Yeager's Air Combat /dt	—,—	79,95	—,—	—,—
Conquestador /dt	79,95	79,95	79,95	54,95
Cruise for a Corpse /dt	64,95	V.mö.	V.mö.	—,—
Death Knights of Krynn /dt	74,95	74,95	—,—	—,—
Deuteros /dt	69,95	—,—	69,95	—,—
Die Kathedrale /dt	89,95	V.mö.	V.mö.	—,—
Double-Double Bill /dt	82,95	—,—	—,—	—,—
Eye of the Beholder /dt	74,95	89,95	—,—	—,—
Eye of the Beholder 2	—,—	74,95	—,—	—,—
Face Off /dt Eishockey	59,95	—,—	59,95	—,—
F-15 Strike Eagle II /dt	79,95	79,95	79,95	—,—
Falcon Collection /dt	79,95	—,—	79,95	—,—
F-117 A Nighthawk /dt	—,—	89,95	—,—	—,—
F-16 Falcon 3.0 /dt	—,—	129,—	—,—	—,—
Fate-Gates of Dawn /dt	74,95	—,—	—,—	—,—
Flight of the Intruder /dt	79,95	—,—	84,95	—,—
Formula One Grand Prix /dt	79,95	V.mö.	79,95	—,—
Gateway to the Savage Frontier	72,95	72,95	—,—	59,95
Gods /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Great Courts 2 /dt	66,95	72,95	66,95	—,—
Gunship 2000 /dt	—,—	89,95	—,—	—,—
Joystick-Adapter für 4 Spieler	24,95	—,—	24,95	—,—
Kaiser /dt	111,—	111,—	111,—	—,—
Kick Off 2 /dt	54,95	69,95	54,95	39,95
Kick Off 2 - Final Whistle /dt	32,95	—,—	32,95	—,—
Kick Off 2 - Return to Europe	19,95	—,—	V.mö.	—,—
Kick Off 2 - Winning Tactics	19,95	—,—	19,95	—,—
King's Quest 5 (VGA) /dt	89,95	99,—	—,—	—,—
Last Ninja 3 /dt	66,95	—,—	66,95	39,95
Leander /dt	69,95	—,—	V.mö.	—,—
Leisure Suit Larry 5 VGA	—,—	89,95	—,—	—,—
Lemmings /dt	59,95	79,95	59,95	—,—

V.mö. = Vorbestellung möglich

06

	AMIGA	IBM-PC	ATARI ST	C 64 Disk.
Logical /dt	54,95	59,95	54,95	39,95
Mad TV /dt	74,95	89,95	74,95	—,—
Magic Pockets /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Manchester United Europe /dt	59,95	V.mö.	59,95	39,95
Midwinter 2 /dt	79,95	V.mö.	79,95	—,—
Might & Magic 3	74,95	84,95	—,—	—,—
Movie Premiere Collection /dt	69,95	69,95	69,95	39,95
Out Run Europa /dt	59,95	—,—	59,95	V.mö.
Pegasus /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
PGA Tour Golf /dt	59,95	69,95	—,—	—,—
PGA Tour Golf Course Disk. /dt	—,—	39,95	—,—	—,—
Pirates /dt	59,95	64,95	59,95	49,95
Planet's Edge /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Player Manager /dt	49,95	—,—	49,95	—,—
Police Quest 3	—,—	89,95	—,—	—,—
Pools of Darkness /dt	—,—	72,95	—,—	—,—
Populous 2 /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.	—,—
Power Monger /dt	69,95	—,—	69,95	—,—
Power Monger Data Disk /dt	39,95	—,—	39,95	—,—
Power Up /dt	72,95	—,—	72,95	49,95
R-Type 2 /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Railroad Tycoon /dt	74,95	89,95	79,95	—,—
Rainbow Collection /dt	49,95	—,—	49,95	39,95
Red Baron /dt	79,95	89,95	—,—	—,—
Return of Medusa /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö.
Robocod /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Secret of Monkey Island /dt	69,95	89,95	69,95	—,—
Secret of Monkey Island 2 /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.	—,—
Secret Weapons of the Luftwaffe	—,—	89,95	—,—	—,—
Secret Weapons dt. Anleitung	—,—	24,95	—,—	—,—
Shadow Sorcerer	69,95	79,95	69,95	—,—
Sim City & Populous /dt	74,95	74,95	74,95	—,—
Sim Earth /dt	V.mö.	94,95	V.mö.	—,—
Simpsons /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Starbyte Super Soccer /dt	66,95	74,95	66,95	—,—
Starflight 2 /dt	59,95	—,—	—,—	—,—
Star Trek /dt	—,—	84,95	—,—	—,—
Strike Fleet /dt	59,95	34,95	59,95	24,95
Super Monaco G.P. /dt	59,95	—,—	59,95	39,95
Terminator 2 /dt	59,95	69,95	59,95	V.mö.
Test Drive 2 Collection /dt	74,95	84,95	—,—	62,95
The Godfather /dt	59,95	—,—	59,95	—,—
Their finest hour /dt	69,95	69,95	69,95	—,—
Their finest hour Mission Disk. /dt	32,95	32,95	32,95	—,—
Thunderhawk AH-73M /dt	72,95	—,—	72,95	—,—
Time Quest	—,—	84,95	—,—	—,—
Traders /dt	66,95	—,—	66,95	—,—
Turrican 2 /dt	59,95	—,—	59,95	39,95
Ultima 6 /dt	74,95	79,95	74,95	59,95
Ultima 7 /dt	—,—	89,95	—,—	—,—
Utopia /dt	69,95	—,—	69,95	—,—
Willy Beamish /dt	—,—	89,95	—,—	—,—
Wing Commander /dt	V.mö.	74,95	—,—	—,—
Wing Commander Mission 1 o. 2 je	—,—	37,95	—,—	—,—
Wing C. 2 Speech Accessory Pack	—,—	39,95	—,—	—,—
Winzer /dt	66,95	74,95	66,95	V.mö.

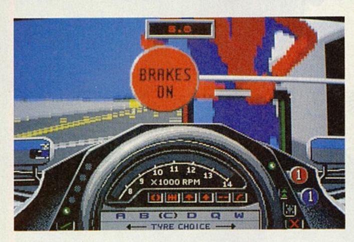
So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 5,— DM) oder **portofrei per Vorkasse** (Bar, Scheck). Ab 100,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Fordern Sie noch heute per Postkarte oder Brief unsere kostenlose Preisliste mit noch mehr Programmen an.

TELEFON 0 28 71 / 86 31 • 18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler—Computersoftware
Postfach 1113 • Blücherstr. 24
D—4290 Bocholt



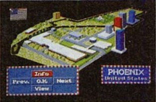






Der Boxenstop: Die Reifen werden gewechselt, das Helmvisier geputzt und die aktuellen Daten angezeigt (Amiga).

Neben den Rennen selber ist das exakte Tuning der Wagen ein wesentliches Spielelement. Bei jedem Boxenstop während der Vorbereitungsrunden könnt Ihr Bremswirkung, Gangschaltung und Spoilerverhalten variieren. Sechs unterschiedliche Reifenqualitäten stehen zur Wahl. Da für jeden Rennkurs eine etwas andere Einstellung zu empfehlen ist, könnt Ihr die jeweiligen Voreinstellungen speichern. Fünf Schwierigkeitsgrade stehen zur Wahl. Je nach eingestellter Realitätsstufe stehen unterschiedliche Fahrhilfen (siehe Kasten) zur Verfügung: Während im "Rookie"-Level der Wagen fast von alleine über die Piste donnert, wird in der "Ace"-Stufe schon der kleinste Fahrfehler unnachsichtig geandet.



Einer der Kurse im Überblick

Das Armaturenbrett informiert über Drehzahl, eingelegten Gang, Zustand des Wagens, Rundenzeiten und Position im Rennen. Gesteuert wird der Bolide mit dem Joystick. Ein Druck nach vorne und der Wagen beschleunigt. Mit dem Feuerknopf werden die acht Gänge durchgeschaltet. Wem die detaillierten Vektorenlandschaften nicht schnell genug über den Bildschirm flimmern, darf die Detailstufe "hinunterschrauben" und große Gebäude und Bäume ausblenden. An den Rennstrecken sind Kameras verteilt, die je nach Wunsch das Renngeschehen aufnehmen. Besonders spektakuläre Überholmanöver und Unfälle dürfen im "Replay"-Modus bewundert werden. Da die endgültigen Soundeffekte noch nicht auf der Testversion enthalten waren, verzichten wir auf eine Soundwertung. *vw*

Fahrschule

Für Piloten, die nicht über eine mehrjährige Rennerfahrung verfügen, hat Geoff Crammond ein paar nützliche Hilfen eingebaut. Die entsprechenden Icons leuchten bei Benutzung im Cockpit des Fahrers auf:

Auto Brakes: Immer, wenn Ihr zu schnell in eine Kurve oder Schikane brettert, wird der Wagen automatisch abgebremst. Vorsicht: Unfälle sind trotzdem möglich.

Auto Gears: Ein automatisches Getriebe. Übt so schnell wie möglich das eigenständige Schalten — das Automatikgetriebe ist zu langsam für den Sieg.

Self-Righting Spins: Nach einem Unfall oder Dreher rangiert der Wagen automatisch wieder in die Fahrtrichtung. Äußerst praktisch auf schlüpfrigem Untergrund.

Indestructable: Ihr seid unverwundbar und dürft ohne Hemmungen in jede Begrenzungsmauer donnern. Nur was für Hasenfüße.

Best Line: Eine weiße Markierung erscheint auf der Fahrbahn und zeigt die Ideallinie an.

Suggested Gear: Das Programm empfiehlt den passenden Gang vor einer Kurve. Den Ratschlag solltet Ihr unbedingt beherzigen.



STECKBRIEF

Genre: Rennspiel
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 83%
Grafik: 82% Sound: —
Schwierigkeit: einstellbar

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Wettbewerb Teil 1

Wolltet Ihr schon immer einen echten Spielautomaten haben? Dank unseres "San Francisco"-Wettbewerbs könnt Ihr mit ein wenig Glück den fetzigen Rennautomaten "Cisco Heat" gewinnen.

Wir wollen's wieder mal wissen. Zusammen mit der Firma **Rushware** verlosen wir als Hauptpreis unseres Wettbewerbs einen original "Cisco Heat"-Automaten im Wert von rund 10 000 Mark. Bevor Ihr Euch an das stilecht rüttelnde Lenkrad der Arcade-Maschine begeben könnt, haben wir einige Fragen zum Schauplatz des Spieles. Im Spiel kurvt Ihr mit einem feurigen Polizeiflitzer durch die Straßen von San Francisco. Um diese Stadt dreht sich auch unser kleines Quiz, das sich insgesamt über drei Ausgaben der *POWER PLAY* erstrecken wird.

Alles in allem sind 18 Fragen richtig zu beantworten, in jeder Ausgabe sechs. Als Etappenpreise winken für die richtigen Einsendungen der jeweiligen Ausgabe ein knalliger Walkman als Hauptpreis sowie je zehn Spiele und zehn T-Shirts als Trostpflaster. Am Ende der drei Runden werden alle richtigen Einsendungen wieder in einen großen Topf gesteckt und der Komplettsieger gezogen. Der darf dann schon mal zu Hause ein wenig Platz machen, Nachbarn und Eltern warnen und sich auf den spritzigen Automaten freuen.

Sendet Eure Antworten für die ersten sechs Fragen dieser Ausgabe bis zum **15. Februar 1992** an folgende Adresse:

Markt und Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Cisco Heat
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Die Auslosung der Gewinner erfolgt wie immer unter Ausschluß des Rechtsweges. *mh*

Die Fragen

Hier findet Ihr die ersten sechs der insgesamt 18 Fragen, die auf Euch warten.

1. Wie heißt die berühmteste Brücke von San Francisco?

2. Welcher Highway verläuft über diese Brücke?

3. Wie ist der komplette Name des Sierra-Adventures mit dem Untertitel "San Francisco"?

4. Wie heißen die Außerirdischen, gegen die Ihr in diesem Spiel kämpft?

5. Welches berühmte Insel-Gefängnis befindet sich in der Bucht von San Francisco?

6. Wer war der berühmteste Gefangene dieses Gefängnisses?

Die Preise

Hauptpreis (alle drei Ausgaben): Der Cisco-Heat-Spielautomat.

1. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein Walkman

2. Preis (jeweils für eine Ausgabe): zehn Spiele für Euren Computer

3.-13. Preis (jeweils für eine Ausgabe): ein T-Shirt

Bernd Wiehl

Verspätete Ankunft



Die Cockpit-Grafik ist bei allen Flugzeugen identisch

geht so

Ich verstehe nicht, wieso man drei Jahre "überziehen" mußte, um dieses Programm fertigzustellen. Birds of Prey bietet zwar eine Menge Details, allerdings nichts grundlegend Innovatives. Technisch gibt es keine Durchbrüche: Die 3-D-Grafik ruckelt gerade noch erträglich über den Schirm. Die umständliche Bedienung, die nahezu unlesbar kleinen Texte und das Fehlen eines richtigen "Campaign"-Modus vermitteln nicht den Eindruck eines ausgereiften Programms. Ein Beispiel von vielen: Fast jeder Simulator startet den Schleudersitz auf "Ctrl-E", hier liegt er auf der ESC-Taste; drückt man diese aus Versehen, ist die Mission unwiederbringbar beendet. Noch ein Beispiel: Gestartet wird immer im Hangar, von dem man auf die Startbahn rollen muß. Bekommt man das nicht hin, kann man auch nicht abheben. Mein Fazit: Über 40 Flugzeuge machen noch keine Simulation, die man haben muß. Lieber wären mir flottere Grafik, einfallsreicheres Gelände, mehr Unterstützung für Einsteiger und eine sorgfältiger ausgedachte Bedienung.

Birds of Prey



Genre: Simulation
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 61 %
in Vorbereitung	Grafik: 58 % Sound: 62 %
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant

Etliche Jahre sind vergangen, seit Jeremy "Jez" San und seine Firma Argonaut den Flugsimulator "Hawk" angekündigt haben. Inzwischen hat sich der Hawk zu den "Birds of Prey" (übersetzt: Raubvögel) verwandelt und ist endlich für den Amiga lieferbar. Der Titel deutet es schon an: Birds of Prey simuliert nicht nur ein Flugzeug. Über 40 verschiedene Typen wurden in das Programm gequetscht, von einfachen Propeller-Transportmaschinen bis zu hochmodernen Jets und Stealth-Fliegern. Hier findet der Flugfreund unter anderem den Tarnbomber F117 A, die Mig-29 Fulcrum, den Tornado, das Bodenkampfflugzeug A-10 und sogar einen fetten B-52 Bomber.

Birds of Prey verwendet zwar Flugzeuge der Nato und des ehemaligen Warschauer Pakts als Gegner, spielt aber in einem fiktiven Gelände ohne Realitätsbezug. In diesem Gelände mit festen Fronten werden die unterschiedlichsten Missionen geflogen: Vom Abwurf von Hilfsgütern, über Stealth-Aufklärungsflüge bis zum Luftkampf zur Gegnerdezimierung. Zu Beginn darf man sich die Art der Mission sowie ein dazu passendes Flugzeug aussuchen. Die Mission selber erzeugt der Computer per Zufall, so daß man normalerweise nie zweimal denselben Auftrag fliegt.

Die vielen Flugzeuge unterscheiden sich in ihren Flugeigenschaften erheblich, haben aber alle die gleiche Cockpit-Grafik und Instrumente. In das Cockpit-Fenster wird ein HUD (Head-Up-Display) eingeblendet, das in vier verschiedene Modi geschaltet wird (je nach "Anwendung" des Flugzeugs). Es gibt zwei Spielmodi ("Realistic" und "Easy") sowie einstellbare Intelligenz der Gegner. Gesteuert wird per Maus, die Programmierer wollen allerdings auch die vom PC bekannten Analog-Joysticks unterstützen. Die Ergebnisse der einzelnen Missionen werden in der Karriere eines Piloten festgehalten und können auch auf Diskette gespeichert werden.



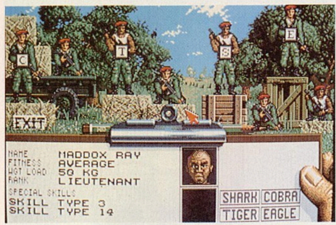
Missionsauswahl: Bombenwurf oder Aufklärungsflug gefällig?

"Birds of Prey" benötigt 1 MByte RAM, läuft dafür mit nur einem Laufwerk ohne ständiges Diskettenwechseln. Auch eine Festplatteninstallation ist vorgesehen. *bs*



In der Eiswüste der Arktis fliegen sich die Maschinen ganz anders

Geheimwaffe



Hier wird die Truppe zusammengestellt (ST)

SPECIAL FORCES

Jede Armee hat sie, aber keiner gibt's zu. Die Rede ist von Sondereinheiten, die im Krisenfall hinter feindlichen Linien die Schmutzarbeit machen. Ist gerade kein Krieg im Gange, werden diese Spezialisten besonders gerne zur Terroristenbekämpfung eingesetzt. Obwohl nur sehr selten etwas über diese Truppen an die Öffentlichkeit gelangt, sorgten in der Vergangenheit einige spektakuläre Geiselrettungen und ein Haufen Filme für (ungewollte) Berühmtheit.

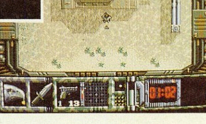
Grund genug für Microprose, den Schleier des Schweigens ein wenig zu lüften und die heimlichen Super-Soldaten in einem Computerspiel zu verbraten. Die Idee zu "Special Forces" ist nicht neu. Schon vor fast zwei Jahren gab's vom gleichen Hersteller ein Spiel um den einsamen Ranger, der knifflige Jobs in Feindesland zu absolvieren hatte. "Special Forces" ist der offizielle Nachfolger zu dem Klassiker.

Gegenüber dem Vorläufer hat sich prinzipiell nur wenig geändert. Wie gehabt gilt es, in vier verschiedenen Landschaftsarten (Arktis, Wüste, Dschungel, Europa) knallharte (vier je Landschaft) Sonderaufträge unter Zeitdruck zu absolvieren. Unter anderem müßt Ihr Kriegsgefangene befreien, strategisch wichtige Gebäude sprengen, Drogendealer dingfest machen, Sabotage verüben und Fotos von Geheimanlagen fotografieren. Der größte Unterschied zum ersten Spiel: Statt alleine im feindlichen Territorium herumzulaufen, steuert Ihr gleich eine Gruppe von vier Mini-Rambos. Vor dem Start zur Mission könnt Ihr Euch einen von vier Schwierigkeitsgraden und Eure Wunschfiguren aus einem runden Dutzend verschiedener Soldaten herauspicken. Jeder Soldat hat seine individuellen Vor- und Nachteile. Der eine ist besonders kräftig, aber zu dumm, einen Zeitzünder einzustellen. Andere haben Schwierigkei-



Die Übersichtskarte erleichtert die Orientierung (ST)

Auf Knopfdruck kann der Bildschirm in vier Teile aufgeteilt werden (ST)



Ein Panzer in der Wüste verheißt nichts Gutes (ST)

Super

Selten hat mir die Bewertung eines Spiels solche Kopfschmerzen bereitet: Da müssen Soldaten-Sprites gleich im Dutzend dran glauben. Die Special Forces killen sich so gekonnt per Messer und MG durchs Feindesland, daß Rambo im Vergleich mit diesen Burschen wie ein friedliebender Alt-Hippie aussieht. Wer jetzt glaubt, daß Special Forces ein pures Actionspiel ist, irrt ganz gewaltig. Das Umnieten von Feinden steht keineswegs im Vordergrund. Wer mit der Pixel-Kanone im Anschlag alles umpustet, was ihm in die Quere kommt, zieht dabei schnell den Kürzeren. Taktische Planung steht viel mehr im Vordergrund, als dumpfes Drauflosknallen. Strategisch geschicktes Vorgehen ist lebensnotwendig, um überhaupt nur eine Mission zu erfüllen. Im Gegensatz zum ersten Spiel haben die Programmierer gerade am Taktikteil ordentlich gefeilt. Die Steuerung von vier Soldaten bietet ausreichend strategischen Freiraum, um selbst abgebrühten Icon-Verschiebe-Fetischisten den Schweiß auf die Stirn zu treiben. Auch technisch brauchen sich die Special Forces keineswegs zu verbergen. Die Grafik ist ordentlich gezeichnet, farbenfroh und detailliert, der Sound zwar spärlich, aber stimmungsvoll. Trotz aller moralischen Bedenken und einem flauen Gefühl in der Magengegend: Special Forces spielt sich ganz hervoragend, macht einen Heidenspaß und hat das Zeug zum Klassiker — Ihr solltet zugreifen, bevor es die BPS tut.

STECKBRIEF

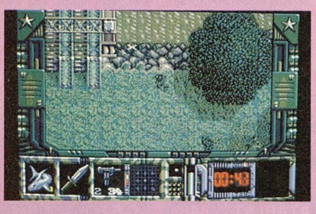
Genre: Action
Hersteller: Microprose, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST 84%	**C 64**
Grafik: 74% Sound: 60%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	

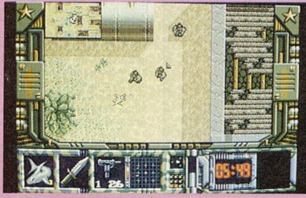


Aus dem Karteikasten fischt Ihr eine Mission (ST)

Jeder Auftrag erfordert eine individuelle Ausrüstung (ST)







Die verschiedenen Gebiete im Überblick: Arktis, Dschungel, Wüste und Europa (von links nach rechts) (Atari ST)

ten, ein MG zu schleppen, wissen aber mit einem Laserzielgerät umzugehen.

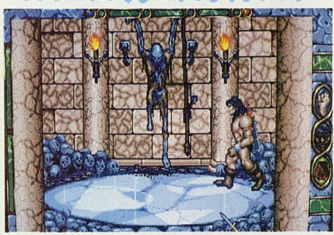
Der Erfolg oder Mißerfolg eines Auftrags hängt nicht nur von der Zusammenstellung der Truppe ab, sondern ebenfalls von der Ausrüstung, die Ihr mitnehmt. Wahlweise läßt sich jeder Rucksack für jedes Mitglied der Einheit individuell füllen. Ihr könnt auch auf ein vorgegebenes Ausrüstungspaket zurückgreifen. Neben dem üblichen "Handgepäck", bestehend aus Pistole, Messer und Maschinengewehr, dürft Ihr auch schwereres Geschütz wie Bazookas, Raketenwerfer und Dynamit mitschleppen.

Habt Ihr den Einsatzort und die Gruppe nebst Ausrüstung ausgesucht, geht's los. Gesteuert werden die Soldaten jeweils einzeln oder im Gruppenmodus, am besten via Joystick. Bewegt Ihr die ganze Gruppe, folgen Eure Mannen dem Chef der Crew, handeln aber relativ selbständig. Zu sehen ist die Umgebung, wie schon im ersten Teil, aus der Vogelperspektive. Normalerweise seht Ihr die umliegende Gegend in einem großen Fenster, da Ihr aber vier Soldaten steuert, gibt es die Option, den Bildschirm auf Knopfdruck entsprechend aufzuteilen. Hier wird das große Fenster in vier kleinere unterteilt, in denen Ihr die nähere Umgebung jeder einzelnen Figur kontrolliert. Ebenfalls abrufbar ist eine Übersichtskarte des Geländes. Wer will, kann auf dieser Übersichtskarte Marschbefehle an seine Truppe verteilen.

Selbstverständlich sehen feindliche Truppen es gar nicht gerne, daß Ihr Euch auf deren Gebiet herumtreibt. So sind gegnerische Soldaten, MG-Nester, Bunker und Stacheldraht nur einige Hindernisse, mit denen Ihr es zu tun bekommt. Je nach Situation reicht ein Knopfdruck, um eine passende Waffe auszuwählen, mit der Ihr Euch zur Wehr setzt. Ist z.B. die Maschinenpistole aktiviert, taucht vor Eurer Figur ein kleines Fadenkreuz auf, das die Richtung markiert, in die Ihr feuert. Leider hat das Rumballern mit dem Maschinengewehr einen entscheidenden Nachteil: Feinde werden durch den verursachten Lärm auf Euch aufmerksam. Glücklicherweise können die Special Forces dank kugelsicherer Weste einiges an Treffern einstecken. Ein weiterer Kniff, um sich vor Entdeckung zu schützen, ist der "Cover"-Befehl. Erteilt Ihr die Anweisung in Deckung zu gehen, buddeln sich Eure Mannen auf der Stelle ein und tarnen sich so gut es geht. Allerdings hat das Versteckspiel einige entscheidende Nachteile. Zum einen könnt Ihr aus der Deckung heraus schlecht schießen, denn wildes Herumballern läßt die Deckung auffliegen. Zum anderen sind die Aufträge unter Zeitdruck zu erfüllen und gemütliches Eingraben in Feindesland kostet wertvolle Minuten.

Erfüllt Ihr den Auftrag in der vorgegebenen Zeit und findet den Treffpunkt, an dem Ihr abgeholt werdet, gibt's zum Schluß einen detaillierten Report über die Durchführung der Mission. Diese Daten werden zusammen mit Beförderungen und Orden auf einer Extradiskette gespeichert. *mh*

Arnie auf Abwegen



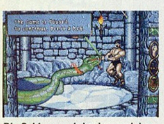
Er kam nicht durch — Conan kann ihm nicht mehr helfen

Conan

Conan ist ein friedfertiger Muskelprotz, der in seinem Dorf alltäglicher Arbeit nachgeht und sein Weib liebt. Doch eines schlechten Tages überrascht der arg böse Thot Amon, der Hohepriester des Schlangengottes, die Einwohner des kleinen Dorfes mit einer seiner typischen Plünderungsmetzeleien. Conan überlebt als einziger und schwört dem Bösewicht blutige Rache. Er verwandelt sich in den uns allen bekannten schwarzhaarigen Barbar und späteren König von Aquilonia.

"Conan the Cimmerian" basiert auf der Erzählung des Zauberers Akado, der Euch mit Kommentaren und Tips durch das Spiel begleitet. Ihr dürft Euch Lendenschurz und Schwert überstreifen und den bösen Thot Amon zur Strecke bringen. Um dieses Ziel zu erreichen, muß der Spieler Unmengen gefährlicher Aufträge erledigen. Auf einer Landkarte des Königreiches könnt Ihr die Stationen Eures Abenteuers anwählen. Das Städtchen Shadizar ist der Ausgangspunkt der Odyssee. Ihr seht Conan in der "Schräg von oben"-Perspektive und durchstreift von allerlei finsteren Gestalten besiedelte Gassen. Wenn Ihr Häuser betretet, wechselt die Perspektive und Conan wird von der Seite gezeigt. In den alten Gemäuern findet Euer Held Geheimgänge, versteckte Gegenstände und nützliche Läden. Mit den Verkäufern feilscht Ihr um jedes Teil. Trifft der Krieger auf Personen, bietet sich ein kleiner Plausch über die letzten Ereignisse an. Opfert der Spieler etwas Bestechungsgeld, lassen sich interessante Informationen erhaschen.

POWER-TIP: Den "Jade Key" nehmt Ihr dem besiegten Priester im "Temple of Set" ab (durch die Unterwelt zu erreichen).



Die Schlange wird schon weichen

Neben den friedfertigen Händlern lauern jede Menge Unholde in den dunklen Gassen. Diese muß Conan mit Hilfe seines Schwertes zerlegen, wobei Ihr Euch zwischen drei Kampfstilen entscheiden könnt. Weiterhin findet Ihr im Lauf des Spiels Zaubertränke, bessere Schwerter, wertvolle Diamanten und andere Hilfsmittel. Der Spielstand darf gespeichert werden. *kn*

POWER-TIP: Wer Geld braucht sammelt Edelsteine, verkauft sie dem günstigsten Händler und feilscht die Preise noch in die Höhe.

gut

Conan vereint Action-, Adventure- und Rollenspielelemente zu einem Meisterwerk und besticht zusätzlich durch schnucklige VGA-Grafik und ein herrlich komplexes Szenario. Ihr könnt Conans Eigenschaften und Bewaffnung aufpeppen (wie in einem Rollenspiel) und im "Hau drauf"-Stil Mieslinge verprügeln (Action-Part). Hat man die Stadt erforscht und erste Missionen erfolgreich geknackt, winken massig Geld und neue Aufträge. Abwechslung ist garantiert — Überraschungen stehen auf der Tagesordnung. Lediglich die etwas wirre Steuerung und kleine programmtechnische Schlampereien dämpfen den grandiosen Spielspaß. Das ständige Wiederauftauchen besiegter Gegner frustriert gewaltig. Ohne diese Patzer hätte Conan ein "Super"-Gesicht verdient — so gibt's leider nur die zweitbeste Note.

gut

Ich bin kein Fantasy-Fan, habe "Zelda" und Konsorten nie richtig gespielt, mit Conan könnte ich aber auf den Geschmack kommen. Nicht zuletzt, weil es dieses Programm für MS-DOS (und nicht nur für eine Konsole) gibt. Grafisch und technisch sieht das Spiel recht edel aus (VGA zahlt sich aus), wenn mich auch die ziemlich angeknackste Perspektive in den "von oben"-Szenen stört. Spielerisch gibt es neben Hausmannskost beim Kämpfen (Conan kann nur auf eine von drei Arten zuhauen) gleich zu Beginn ein paar Missionen, geheimnisvolle Gänge und wüste Überraschungen. Für Rollenspieleinsteiger mit Actionbedarf ist Conan zu empfehlen.



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 77 %	AMIGA
Grafik: 76 % Sound: 60 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



In den Mauern der Stadt Shadizar beginnt Euer Abenteuer (MS-DOS/VGA)



In der Kürze liegt die Würze: dem Zwerg fehlt ab heute der Kopf — andere Völker, andere Sitten.



Der nächste Auftrag bahnt sich in der "Red-Dog-Tavern" an; das Englisch ist verständlich.

Bösewicht-Comeback



Stimmungsvolle VGA-Grafik erfreut den Spieler

Nova 9

Gir Draxon, einer der fiesesten Finsterlinge der Galaxis, taumelt durch das All. Gerade sind er und seine Raumflotte von einem vorwitzigen Terraner mit einem Super-Panzer vernichtet worden. Seine Rettungskapsel schlägt schließlich auf einem Planeten im "Nova 9"-System ein. Gir überlebt den Absturz und zerstrahlt als erstes zwei harmlose Aliens, die das Wrack untersuchen. Dummerweise ist Gir genau auf dem Planeten gelandet, wo er eine noch größere Flotte aufbauen und im zweiten Anlauf die Erde endgültig vernichten kann.

Die Bewohner von Nova 9 können zwar noch rechtzeitig einen Hilferuf absenden, widerrufen diesen jedoch gleich wieder — hier muß was faul sein, denkt sich der Spieler und geht der Sache mit seinem neuen Superpanzer "Raven II" auf den Grund.

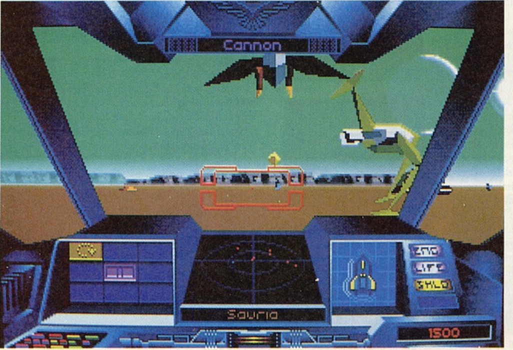
Letztes Jahr bescherte uns Dynamix mit "Stellar 7" auf MS-DOS und Amiga den Remix eines alten 8-Bit-Spiels. Nova 9 ist die passende Fortsetzung. Der Spieler steuert einen Panzer, der über insgesamt neun Planeten gleiten muß, um Gir Draxon endgültig das Handwerk zu legen. Neben zahlreichen anderen Panzern, Robotern und Lebewesen erwarten Euch Teleporter, Kraftfelder und eine Menge Überraschungen. Die Rahmenhandlung um Gir Draxon wird ebenfalls zwischen den Leveln weitergeführt und -erzählt.





Robot-Insekten greifen an

Ihr steuert den Panzer per Joystick oder Maus und der Tastatur. Der Feuerknopf bedient die eingestellte Waffe, die man mit den Tasten 1-4 wechselt. Über die Funktionstasten könnt Ihr diverse Außenansichten anwählen. Herumschwebende Extras werden bei Kollision aufgesammelt; zum Auswählen hält man den zweiten Feuerknopf gedrückt und sucht sich das gewünschte Extra in einem Mini-Menü aus. Nova 9 unterstützt alle gängigen Soundboards. *bs*



Diese süßen Aliens haben nicht mehr lange zu lachen (MS-DOS/VGA)

Super

Vektorgrafik-Spiele wurden langsam langweilig, nach "Wing Commander" beinahe überflüssig. Aber Nova 9 katapultiert das Genre wieder in ungeahnte Höhen: Die Grafik sieht einfach stark aus, in den einzelnen Objekten steckt viel Phantasie (bestes Beispiel sind die Saurier in Welt 3). Auch die gezeichneten Horizonte und die Bilder der Hintergrundgeschichte sind unter VGA eine Augenweide. Der Sound gehört, Soundkarte vorausgesetzt, sogar zum Besten im PC-Bereich. Der Spielspaß hält bei so viel Technik-Lob mit: Selten stehen fünf Redakteure um einen PC und fiebern mit, wenn einer von uns spielt — Nova 9 brachte das fertig. Die Steuerung und das Extrawaffen-System sind äußerst gut durchdacht; dank der verschiedenen Gegner ist Nova 9 keine wilde Ballerei, sondern ein Katz-und-Maus-Spiel, bei dem man sich oft neue Strategien ausdenken muß. Ich empfehle Nova 9 mit einer Einschränkung wärmstens weiter: Einen flotten AT (möglichst 386er) solltet Ihr schon haben. Bei 12 MHz ist das Spiel zu langsam, um das richtige Spielgefühl zu vermitteln.



Genre: Action
Hersteller: Dynamix, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 80%	AMIGA
Grafik: 80% Sound: 82%	nicht geplant
Schwierigkeit: mittel	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

WINDOWS DRAW

FÜR SCHLAPPE 299,– DM



Windows Draw ist das unglaubliche Mal- und Zeichenprogramm von Micrografx. Aber Vorsicht! Dein Monitor wird Dich anspringen! Brüllende Farben, skurrile Formen und ungeahnte Möglichkeiten katapultieren Dich in unerforschte Sphären der Computergrafik. Für entbehrliche Zweihundert99,–! Also anschnallen und das Power-Video zum Programm reinziehen. Der Doppel-Zehner wird bei Kauf von Windows Draw verrechnet, Ehrensache. And now: Augen senken, ausfüllen, abschicken oder 0 89 / 2 47 11 - 104 anrufen. Jetzt!



MICROGRAFX · Studiosoftware für Präsentation, Grafik und Kunst

WHAT YOU SEE IS WHAT YOU GET!

Jaaaaaaa! Gebt es mir! Ich will...

☐ smashing Windows Draw Aufkleber DM 0,–

☐ smashing Video (Bei Kauf zurück) DM 20,–

☐ smashing Info DM 0,–

Name ____________________ Straße ____________________

PLZ / Ort ____________________ Unterschrift ____________________

Micrografx Info-Service · Postfach 10 10 46 · 8000 München 1

Hinterm Mond



Das bunte Quadrat in der Mitte ist der Eingang zur Mondbasis (Amiga)

Moonfall

In ferner Zukunft werden menschliche Kolonisten auf dem weit entfernten Mond Frontier Alfa versklavt — nur einer darf sein Glück als Händler versuchen. "Moonfall" ist ein Weltraum-Handelspiel ähnlich dem legendären "Elite". Eure Aufgabe ist es, durch Pendeln zwischen verschiedenen Städten mit Waren zu handeln und so immer mehr Geld einzunehmen, das in Eure Bewaffnung investiert wird. Auf lange Sicht sollt Ihr genügend "Lunarien" verdienen, um die Städte aufzukaufen und die Bewohner aus der Sklaverei zu befreien. Ihr fliegt in Eurem aufgemotzten "X-terminus" in einem Affenzahn über die Planetenoberfläche und seht dabei die Landschaft aus dreidimensionaler Sicht an dem Cockpit vorbeirauschen. Mittels einem Navigationscomputer bestimmt Ihr Eure Position auf einem Kartenausschnitt des Mondes. Hier sind auch Mondbasen, Kraftwerke, Fabriken und Stationen eingezeichnet. Ihr handelt mit 18 verschiedenen Produkten, darunter gibt's Gewürze, Wasser, Roboter, exotische Tiere und andere eigentümliche Tauschobjekte. *ri*

na ja

Der Programmierer hat wohl ein wenig mit 3-D-Routinen experimentiert und schließlich mit Ächzen und Würgen ein gekünsteltes Konzept drumgestrickt. Das Pendeln und Handeln zwischen den einzelnen Stationen entpuppt sich langfristig als langweilige Sucherei auf der Navigationskarte. Ein Grund dafür ist die umständliche Joystick-Steuerung — die Maus wird nicht unterstützt. Außerdem fehlt während der Fliegerei jegliche Abwechslung, selbst die eingestreuten Kampfhandlungen können nicht überzeugen. Für Actionfans viel zu öde, Strategiefreunde werden kaum gefordert: keine Missionen, keine Überraschungen, keine neuen Ideen.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: 21st Century, Zirka-Preis: 60 bis 85 Mark

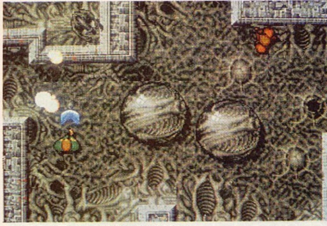
MS-DOS
nicht geplant

ATARI ST
in Vorbereitung

AMIGA 44%
Grafik: 53% Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel

C 64 40%
Grafik: 49% Sound: 44%
Schwierigkeit: mittel

Alarm im All



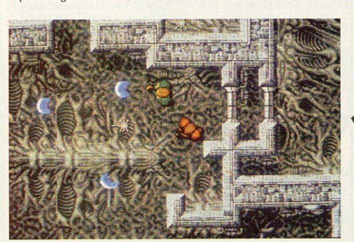
Aus diesen Eiern schlüpfen die Bestien

Alien Breed

Mit "Alien Breed" gibt der Spiele-Newcomer Team 17 seinen Softwareeinstand. Die Story beamt Euch mal wieder 'gen Zukunft, in die Reihen des IPC, des Interplanetarisches Corps. Dieses Corp besteht aus kampferprobten und gutbezahlten Söldnern, die das Universum vor Unholden schützen sowie Recht und Gesetz durchsetzen sollen. Auf dem Rückweg von einem langweiligen Auftrag wollen die beiden planetaren Polizisten Johnson und Stone auf der Weltraumforschungsstation ISR-4 ihren wohlverdienten Urlaub genießen. Doch daraus wird nichts, da Unmengen aggressiver Aliens einen ruhigen Aufenthalt zu verhindern wissen.

Ihr steigt nun in die Rolle des Gesetzeshüters und findet heraus, was denn eigentlich passiert ist. Ein zweiter Spieler darf sich an dem Erkundungstrip beteiligen. Die Station und Euer Polizisten-Sprite seht Ihr von oben. Geballert wird auf Knopfdruck. Die eigentliche Aufgabe besteht darin, auf jedem der sechs Decks eine bestimmte Mission zu erfüllen, um in das nächste hinabsteigen zu können. Entweder sollt Ihr diverse Gegenstände aufstöbern oder bestimmte Aggregate (Endgegner) außer Betrieb setzen.

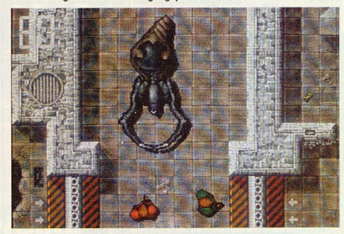
Damit Eurem Helden nicht zu schnell das Lebenslicht ausgeblasen wird, findet er unterwegs "Erste Hilfe"-Kästen, Munitionsmagazine, Schlüssel und Geld in rauen Mengen. Die Kohle wieder zu verhökern fällt nicht schwer, da an vielen Stellen ein Terminal des INTEX-Computersystems steht. In Level 5 und 6 gibt es kein Intex-System mehr. Hier dürft Ihr neue Waffen kaufen (u.a. Flammenwerfer und Laser), eine Übersichtskarte besorgen oder den Status-Screen abrufen. *kn*



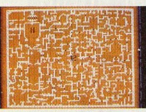
Im sechsten Level wartet die Brut (Amiga)



Dieser Hangar bildet den Ausgangspunkt zur ersten Mission



Das mutierte Insekt stellt einen Endgegner dar



Die Karte des letzten Levels

Waffen sind teuer aber nützlich

gut

Hier kommt der geübte Alien-Hunter voll auf seine Kosten. Das "Aliens"-inspirierte Ambiente ist ungewohnt stimmungsvoll, der Sound kommt professionell rüber. In dem etwas vernachläßigten Action-Adventure-Genre sucht Alien Breed seinesgleichen. Man steht ständig vor der Wahl, in Kammern nach Geld zu suchen, um sich besser auszurüsten, oder die Mission schnell zu beenden, indem man von Aliens und Geld abläßt und schnurstracks das Ziel erreicht. Der Zwei-Spieler-Modus ist spannend und lustig zugleich. Schnell ist die Munition verschossen und der andere hat wieder die drei Geldbüchsen vor mir eingesackt. Gegenseitige Behinderung steht ebenso wie Rückendeckung bei heißen Gefechten auf der Tagesordnung.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Team 17, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
nicht geplant

AMIGA 74%
Grafik: 74% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
nicht geplant

C 64
nicht geplant

Barbarisches Schwert



Diese drei Brüder haben einen gestörten Hormonhaushalt (MS-DOS)

Deathbringer

Eine Gilde von richtig bösen Zauberern will zusammen mit den Kollegen von der Gesellschaft für kreative Katastrophen die Fantasy-Welt versklaven. Größtes Hindernis ist Karn, der Barbar, der seine Freiheit liebt und besonders schlagkräftig ist. Um Karn zu vernichten, erschaffen die Zauberer das Schwert "Deathbringer", in dem der Dämon Abaddon persönlich haust. Dummerweise fällt Karn das Schwert in die Hände, und gemeinsam gehen die beiden nun auf Zaubererjagd. Deathbringer erinnert an andere Barbarenspiele, die man schon auf Computern sah: Die Spielfigur läuft nach links oder rechts, mit dem Feuerknopf läßt sich das Schwert zum Schlagen bewegen. Dabei wird auch fleißig gescrollt, bis Karn an einem Ausgang angekommen ist. Dort muß man noch gegen einen Obermotz antreten; nach einem Sieg wird Karn in der Mitte des nächsten Levels abgesetzt. Von da aus könnt Ihr wieder links oder rechts weiterspielen. So gibt es Dutzende von Möglichkeiten, sich bis in den höchsten Level zu arbeiten. *bs*

geht so

Im Prinzip ist das der älteste aller Hüte: Spiele fast identischen Inhalts gibt es schon seit fünf Jahren. Aber man muß Deathbringer lassen, daß es technisch wirklich toll gemacht ist. Die PC-Version scrollt flott und in mehreren Ebenen, ist schön bunt und bietet fetzigen Adlib-Sound. Spielerisch ist es Mittelklasse: Es gibt nur drei Schlagarten (hoch, mittig, tief) und deswegen wenig Strategie und mehr Hau-Drauf. Ab Level 3 wird es recht schwer, mit den Gegnern fertig zu werden. Da hätten die Programmierer dann schon Paßwörter spendieren dürfen. Netter Einfall: Wenn man das Schwert nicht oft mit Gegnern füttert, richtet es sich irgendwann gegen den Spieler.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Empire, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS 61 %
Grafik: 75 % Sound: 65 %
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Zwergenaufstand


Allein gegen Minen und Panzer (C 64)

Smash T.V.

Im Jahre 1999 unterhält eine Fernsehshow ganz besonderer Art die Massen: "Smash T.V." In mehreren großen Arenen kämpfen zwei menschliche Individuen um Preise, Geld und Leben.

Ihr steuert einen dieser Helden, zu zweit tretet Ihr in einem Wettlauf um die meisten Preise gegeneinander an. Die bildschirmgroße Arena seht Ihr aus schräger Sicht von oben. Ständig purzeln irgendwelche Schlägertrupps durch einen der vier Eingänge in die Kampfhalle hinein. Bewaffnet mit Baseballschlägern und anderen tödlichen Utensilien versuchen sie, Euch einzukreisen und kräftig zu verdreschen. Um diverse blaue Flecken zu vermeiden, hat Euch der Quizmaster (zugleich der allerletzte Obermotz) eine kleine Pistole mitgegeben, mit der ihr die angreifenden Massen rapide dezimieren könnt. Ab und zu erscheinen einige Extras (meist Waffen) in der Arena. Leider ist die Lebensdauer solch einer Waffe beschränkt; nach wenigen Sekunden muß man wieder auf liebgewonnene Raketenwerfer oder Schrotflinten verzichten und auf die Standardknarre zurückgreifen — bis zum nächsten erhaschten Extra.

Ihr drängelt Euch geschickt durch Lücken in den Feindesreihen, während Ihr — und das ist der Clou des Spiels — mit dem anderen Joystick in eine beliebige andere Richtung schießt. Natürlich läßt's sich auch mit nur einem Joystick spielen. Wenn Ihr im Besitz eines Vier-Spieler-Adapters für den Parallel-Port seid, bekommt Euer Kampfgenosse ebenfalls zwei Joysticks zugeteilt. Ansonsten bleibt eine Tastatursteuerung als Alternative. *ri*



Leider kommt das T.V.-Feeling in den wenig abwechslungsreichen Computer-Adaptionen nicht so gut rüber wie beim Automaten, bei dem man von oben — eben wie in eine Arena — auf den riesigen Bildschirm herabguckt. Obwohl auf dem Monitor einiges los ist (Anwärter auf den "Die-meisten-Sprites-auf-dem-Bildschirm"-Award), geht der Spielspaß relativ schnell flöten. Mit zunehmender Hektik, Schwierigkeit und Geschwindigkeit der Gegner verliert man die Lust am Abschlachten der amoklaufenden Baseball-Spieler. Grafisch ist ebenfalls nichts anspruchsvolles zu finden. Erstaunlicherweise wird Smash T.V. leicht mit den riesigen Sprite-Massen fertig: kein Ruckeln, minimaler Geschwindigkeitsverlust. Die beiden Versionen unterscheiden sich hauptsächlich in puncto Schwierigkeit; auf dem 64er kämpft man sich wesentlich leichter bis zur Bonusarena vor. Wer auf eine moderne Variante des Klassikers "Robotron 2084" steht, der darf sich bei Smash T.V. zuschalten.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Ocean, Zirka-Preis: 50 bis 90 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung

ATARI ST 63 %	C 64 65 %
Grafik: 61 % Sound: 24 %	Grafik: 63 % Sound: 24 %
Schwierigkeit: mittel	Schwierigkeit: mittel


Ihr steuert die blaue Figur oben rechts (C 64)



Vorsicht vor den roten Burschen: Sie sind brandgefährlich und explodieren wie eine Splitterbombe (ST).



Dr. Extra rät: Der Flammenwerfer ist nicht die beste Waffe, ich empfehle die Schrotflinte (ST)



MIT DEM ACTION REPLAY CARTRIDGE KOENNEN SIE IHRE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM ENDE DURCHSPIELEN!

- Durch mehr Leben, mehr Power, mehr Munition und mehr Energie wird es kein Gegner mehr schaffen, Sie zu ueberwinden.
- Einfach zu bedienen: Geben Sie die Parameter fuer das Spiel ein und durchlaufen Sie Levels, die Sie nicht gesehen haben.
- Das Action Replay Modul hat einen exklusiv entwickelten LSI-Chip, der es erlaubt, Ihre Modul-Parameter zu veraendern.
- Eine Bedienungsanleitung gibt Ihnen fuer die letzten und aelteren Spiele die Parameter an.Fuer Ihr Lieblingsspiel einfach die Parameter eingeben, um mehr Leben, Energie usw. zu bekommen.
- Mit der intelligenten ASIC-Hardware erkennt das Action Replay Cartridge auch die neusten Spiele (bis zu 8 Megs). Die letzten Parameter werden in den monatlich erscheinenden GAME BUSTER-Magazinen publiziert.
- Keine Vorkenntnisse notwendig, da alle Eingaben ueber den Joystick/Pad getaetigt werden. Einfacher geht es nicht.
- Das Modul arbeitet als Adapter fuer japanische Module! Kein Adapter mehr notwendig. (Ein Adapter alleine kostet ca. DM 60,00!)
- Komplett-Lieferung.

ALLE BESTELLUNGEN IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

DATA Flash G m b H

DATAFLASH GmbH Wassenbergstr. 34, 4240 Emmerich, Tel.: 02822/68545 u. 68546, Telefax: 02822-68547

Auslandsbestellungen nur gegen Vorauskasse.

Versandkosten bei Vorkasse DM 6,00 bei Nachnahme DM 10,00. Unabhängig von der bestellten Stückzahl.

Distributor für Berlin: **MUEKRA DATENTECHNIK,** Schönebergerstr. 5, 1000 Berlin 52, Tel.: 030/7529150-60

für Österreich: **COMPUTING ZECHBAUER,** Schulgasse 63, 1180 Wien, Tel.: (0222) 4085256

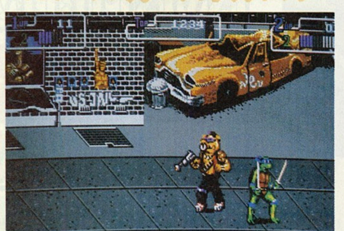
DARIUS-SOFT, Andreas-Huger-Gasse 56/1, 1220 Wien, Tel.: 01/2395800 u. 2384460, Telefax: 01/2398115

für die Schweiz: **SWISOFT AG,** Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland: **EUROSYSTEMS B.V.,** Postbus 179, 6710 BD Ede, Tel.: 085/5165655, Telefax: 08380/32146

für Belgien: **COMTEC,** Steenwinkelstraat 101, 2627 Schelle, Tel.: 03/8772028 u. 014/658521, Telefax: 03/8771465

Cowabunga



Auf dem PC wurden Grafik und Sound gehörig aufgepeppt (MS-DOS)

Teenage Turtles 2

The Arcade Game

Der miese Shredder hat mal wieder die geliebte April samt Lehrmeister Splinter gekidnappt und hält sie in einem Versteck gefangen. Doch die "Teenage Mutant Hero Turtles" stürzen sich mit ihrem markerschütterndem "Chowabunga!" ins Abenteuer und verzichten sogar auf eine Pizzafete, um die beiden Freunde aus den Klauen des unberechenbaren Shredders zu befreien. Eure Aufgabe ist es, eine der vier mutierten Schildkröten heil durch zehn Levels zu bugsieren. Am Anfang sucht Ihr Euren Lieblingshelden aus, der dann exklusiv seine Nahkampfwaffe sprechen läßt. Zur Auswahl stehen natürlich Raphael, Michelangelo, Donatello und Leonardo.

Auf dem Weg durch die horizontal scrollenden Levels warten Unmengen von Schlägern, die Euch das Leben zur Suppe machen. Sie dreschen nicht nur brutal zu, sondern werfen mit Gullideckeln, pieken mit Schwertern und schießen mit Kanonen auf Euch. Doch einen wahren Pizzafan erschüttert nichts, und so rächt Ihr Euch mit ungewöhnlichen Fußtritt-Faustschlag-Kombinationen.

Am Ende aller Levels, die heruntergekommene Plätze New Yorks repräsentieren (brennender Korridor, Tiefgarage, Kanalisation und mehr), findet ein Stelldichein mit einem schwerbewaffneten Oberbösewicht statt. Habt Ihr auch ihn zerlegt, explodiert er lustigerweise, und Ihr dürft die nächste Prügelsession einberufen. Um bei Kräften zu bleiben, findet Euer Held diverse Pizzapackungen, die ein K.O.-geschlagener Fiesling ab und zu vergißt, mit in die ewigen Jagdgründe zu nehmen. Leider könnt Ihr auf dem C64 nicht im Duett losprügeln. *kn*



Die Qual der Wahl

geht so

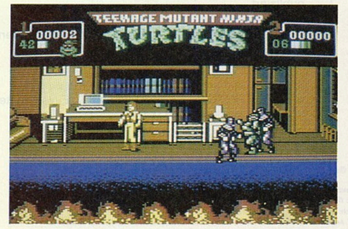
Als solider Vertreter des Hau'drauf-Genres bringt Turtles 2 keine großartigen Neuerungen, macht aber trotzdem Spaß. Die zehn Levels gibt's in jeweils anderer Grafik und mit verschiedenen Musikstücken: Beides ist professionell, aber nicht sonderlich einfallsreich. Die vier Schildkröten hätten als Titelfiguren für wesentlich mehr Gags und Überraschungen sorgen können. Extras fehlen leider gänzlich. Bis auf die Pizza bietet diese Umsetzung wenig typisch "Turteliges". Trotzdem wird die Prügelei dank unkomplizierter Steuerung nicht zum Joystik-Krampf; abwechslungsreiche Angriffstaktiken der Gegner lassen kaum Langeweile zu. Leute, die den Automaten vergötterten, werden an den Umsetzung für C64 und MS-DOS trotz kleiner Schlampereien ihre helle Freude haben. Besser als das erste Turtles-Spiel ist der Nachfolger auf jeden Fall.

Bevor Euer Held in die Suppe kommt, wird er noch einmal auf Herz und Nieren von Shredders Robotern durchleuchtet.

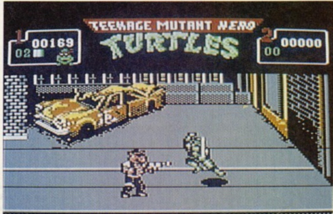
STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS	AMIGA
in Vorbereitung	in Vorbereitung
ATARI ST	**C 64 — 68 %**
in Vorbereitung	Grafik: 67 % Sound: 62 %
	Schwierigkeit: mittel



Ihr werdet von zwei Fieslingen gewürgt und April schaut untätig zu — peinlich und unfair (C64)



Am Ende des zweiten Levels wartet einer von Shredders Oberdummköpfen mit einer Laserkanone auf Euch

UM IHNEN DIE BESTE ACTION NAHE ZU BRINGEN, HABEN WIR LUFT, LAND UND MEER IN BEWEGUNG VERSETZT

...und alles zusammen in eine Schachtel gepackt.

Drei der rasantesten, stürmischsten und gefährlichsten Simulationsspiele in einer Packung.

Wenn Sie Besitzer eines Amiga sind, finden Sie **F/A-18 Interceptor™** in Ihrer "**Air, Land and Sea**" Kollektion. Fliegen Sie sieben Kampfeinsätze an Bord eines F-16 oder F-18, bringen Sie sich vor Cruise-Missiles in Sicherheit, retten Sie abgeschossene Kameraden, retten Sie den Präsidenten! und fliegen Sie unter der Golden Gate Brücke durch - so ist halt das Leben eines modernen Piloten.

Dem PC-Besitzer bietet **Stormovik:Soviet Attack Fighter SU-25™** die Chance, Kampfeinsätze aus sowjetischer Sicht zu fliegen. Ganz richtig, Genossen, Sie sehen Ihre Maschine aus 13 Perspektiven und greifen die realistischen 3D-Bauten, Panzerfahrzeuge und Flugzeuge an.

Für beide Systeme wird das"Greatest Spectacle in Racing"® in das großartigste Autorennen umgesetzt: **Indianapolis 500®: The Simulation™**. Wer sich nicht gleich selber als Konstrukteur versuchen möchte, hat die Auswahl unter drei Boliden, um gegen 32 verschiedene Rivalen anzutreten. Anschließend können Sie Ihre Fehler und Triumphe aus 6 verschiedenen Perspektiven noch einmal vor sich ablaufen lassen - für den Fall, daß Sie beim erstenmal die Augen zugekniffen haben...

Abgerundet wird die Kollektion durch **688 Attack Sub™**. Erleben SIe faszinierende Grafik und digitalisierte Bilder als Befehlshaber auf dem 688 oder dem sowjetischen Alfa. Planen Sie Ihre Strategie und Taktik in zehn verschiedenen Szenarios mit ungeahnten Möglichkeiten, in den heißesten Gewässern des Planeten. Dieses Spiel ist nichts für Sie, wenn Sie klaustrophobisch veranlagt sind oder den Anblick heraneilender Torpedos nicht vertragen.

*Die PC-Version weist Stormovik: Soviet Attack Fighter™ anstelle von F/A-18 Interceptor™ auf.

ELECTRONIC ARTS™

Verkaufsagenten: United Software GmbH, Haupstrasse 70, 4835 Rietberg Tel: 05244 4080
Profisoft GmbH, Heinrich - Hasmeier Strasse 33, 4500 Osnabruck Tel: 0541 122065
Leisuresoft GmbH, Robert Bosch Strasse 1, 4703 Boenen, Tel: 02383 690
News Software GmbH, Birkenstrasse 42, 4000 Dusseldorf 1, Tel: 0211 676201
Kingsoft GmbH, Gruener Weg 29, 5100 Aachen, Tel: 0241 152051

Fang den Stein



Auf Wunsch kann ohne Blutvergießen gekämpft werden (Amiga)

Moonstone

Viel Blabla verschwenden die Mindscape-Regeldichter, um Sinn und Zweck ihres actionlastigen Adventures "Moonstone" zu erklären: Als unerschrockener Ritter durchstreift Ihr eine keltisch angehauchte Fantasy-Welt, um einen der sagenhaften Mondsteine einzusacken. Danach müßt Ihr vergreiste Druiden zur rechten Zeit am rechten Ort präsentieren. Kurz: Wer einen Mondstein vorzeigt, wird von den Göttern reich belohnt.

Ihr (und bis zu drei Mitspieler) bewegt Euren Rittersmann per Joystick über die Landkarte, auf der Wälder, Steinkreise und andere Orte eingezeichnet sind. An jedem Zielpunkt wartet Gemetzel auf Euch: Mittels acht verschiedener Joystickbewegungen wird ausgewichen, zugeschlagen oder mit Messern geworfen. Eure (Ausdauer, Stärke und Widerstandsfähigkeit) spielen dabei eine wichtige Rolle und verändern sich durch den Besitz von bestimmten Gegenständen. Neben Monstern und Rittern gibt's auch Heiler, Händler, Glückspieler und eine Menge herrenloser Artifakte. P.S.: 1 MByte Speicher ist gefordert. *wi*

geht so

Mehr als ein (sehr gnädiges) "Geht So" springt für Mindscapes unausgegorenes Action/Adventure-Gemisch nicht raus: Für Freunde derber Bildschirmgewalt der fortgeschrittenen Sorte bieten die Kampfszenen sicherliche für kurze Zeit Spielspaß und Motivation. Hat man sich jedoch sattgesehen, beginnt die Suche nach dem tieferen Sinn. Den gibt's aber leider genausowenig wie Abwechslung, Rätsel oder Kommunikation mit anderen Wesen. Moonstone ist inhaltlich dünn und hält auch eisenharte Fantasy-Freaks nicht am Bildschirm. Ein aufgeblases Einfachst-Prügelspiel, dem genau so schnell die Luft ausgeht, wie der Spieler durchs Diskettenwechseln die Geduld verliert.

STECKBRIEF

Genre: Action
Hersteller: Mindscape, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 48%
Grafik: 54% Sound: 38%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Friedhof der Kuscheltiere



Dringend empfohlen: Dauerfeuer am Joystick (Amiga)

Fuzzball

Eine gesunde Mischung aus Geschicklichkeits- und Plattformspiel beschert uns System 3 mit dem Kuschelreigen "Fuzzball". Ein junger Zauberer verwandelt sich durch ein kleines Mißgeschick in einen niedlichen Fluffie und darf jetzt 50 Räume durchhüpfen, um seine ursprüngliche Gestalt wiederzuerlangen. Bis es soweit ist, warten jedoch jede Menge aggressiver "Anti-Fluffies", die sich bei Beschuß zusammenkullern. Ist dies geschehen, müßt Ihr sie alsbald von der Plattform schubsen. Gelingt nicht innerhalb eines Zeitlimits, mutieren sie in anders gefärbte, noch agressivere Kuscheltiere. Zudem tummeln sich weitere, oftmals nicht zerstörbare Gegner auf dem Bildschirm. Sogar die Bodenbeschaffenheit der Plattformen ändert sich (u.a. glattes Eis).

Eure Hauptaufgabe ist, diverse Früchte, Kristalle und Hundekuchen einzusacken. Ein Raum ist dann geschafft, wenn Ihr alle Gegenstände aufgesammelt habt. Da Eure Zeit begrenzt ist, greifen nach Ablauf der Musik Unmengen Insektenflieger an, die ein Überleben fast unmöglich machen. *kn*



Fuzzball entpuppt sich als ein solides Geschicklichkeitsspiel, das zwar wenig Neues bietet, aber durch lustige Musik und nette Grafik ordentlich aufgepeppt wurde. Die Fuzzies sehen niedlich aus und die Bonusräume sind schön versteckt. Träge Steuerung und penible Kollisionsabfrage lassen Fuzzball allerdings vom Oberklassespiel ins gehobene Mittelfeld absacken. In einigen Räume geht einem das Früchtesammeln beim zehnten Versuch gehörig auf die Nerven — ein Paßwortsystem hätte nicht geschadet. Trotzdem landet das nette Fuzzball immer wieder im Diskettenschacht, hat aber dank obiger Mängel das Zweier-Gesicht nicht verdient.



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: System 3, Zirka-Preis: 60 bis 80 Mark

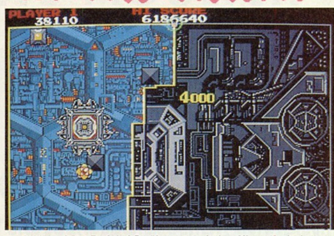
MS-DOS — nicht geplant

AMIGA 64 % — Grafik: 59 % Sound: 62 % — Schwierigkeit: schwer

ATARI ST — in Vorbereitung

C 64 — in Vorbereitung

Kampf um Prozente



Ein Schild schützt Euch bei Berührungen mit den Aliens (Amiga)

Volfied

Die Umsetzung des "Volfied"-Automaten, der wiederum auf "Qix"-basiert, darf jetzt jeder Computer-Freak im Diskettenschacht seines Spieleknechts verschwinden lassen. Die Grundidee wurde beibehalten: Das Spielfeld, auf dem sich allerlei Aliens tummeln, muß durch Bewegung Eures "Scanner-Schiffes" ständig verkleinert werden. Das klappt wie folgt: Ihr zeichnet eine Fläche aus, die anschließend eingefärbt wird. Dabei solltet Ihr den Vorgang vollenden, bevor ein verwirrter Unhold die Linie berührt. Schafft Ihr's nicht, kommt eine elektrische Ladung herangepfiffen und brutzelt Euch ein Leben weg; mit etwas Glück erreicht man die sichere Grundlinie, bevor einen der Stromstoß elektrifiziert. Schmettert Ihr frontal gegen einen Angreifer, ist's jedoch um Euch geschehen. Habt Ihr mehr als eine bestimmte Prozentzahl ausgezeichnet, explodiert der Motz und Ihr nehmt die nächste Spielstufe in Angriff. Schneidet Ihr diverse Extrafelder mit aus, dürft Ihr Euch auf Punkte, Speed-Up's oder Kanönchen, mit den Ihr fiese Aliens wegputzen könnt, freuen. *kn*

geht so

Volfied ist ein solides Spielchen zur Entspannung, ohne durch irgendeine Art von Neuerung aufzufallen. Die Spielidee ist zwar alt und gut, wirkt aber heutzutage etwas abgegriffen und verstaubt. Neue, revolutionäre Ideen sind gefragt — ständige Aufgüsse von Klassikern gibt es zu Genüge. Einzig die netten Extras lockern das Ganze etwas auf: Über das Alter der Spielidee täuschen sie aber nicht hinweg. Grafik und Sound bewegen sich auf mittelmäßigem Niveau — für den Spielspaß trifft Gleiches zu. Der absolute Qix-Fan wird Volfied jedoch lieben, denn eine gewisse Motivation kann dem Programm (dank guter und fesselnder Spielidee) nicht abgesprochen werden.

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Empire, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

MS-DOS — in Vorbereitung

AMIGA 64 % — Grafik: 64 % Sound: 39 % — Schwierigkeit: mittel

ATARI ST — in Vorbereitung

C 64 64 % — Grafik: 65 % Sound: 36 % — Schwierigkeit: mittel

Faule Söldner



Auch die Truppen werden durch Icons ausgestattet und bewaffnet

Realms

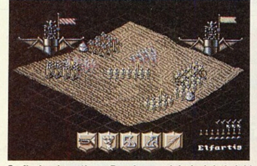
Mit 39 Jahren gehört Steve Turner bereits zu den Altstars der englischen Softwareszene. Obwohl das Entwicklungsteam Graftgold, das er Ende der 80er Jahre mit Andrew "Uridium" Braybrook gründete, hauptsächlich durch Konvertierungen und Neuauflagen ("Super Off Road", "Rainbow Islands" und "Paradroid 90") von sich reden machte, ist Steve selbst einer der wenigen Allrounder der Branche. Für seine Spiele ertüftelt er komplizierte Grafiksysteme und -routinen und innovative Handlungskonzepte. Gut ein Dutzend Programme hat er seit 1982 erdacht und im Alleingang realisiert.

Für sein neuestes Spiel holte sich Turner technische Unterstützung von der kompletten Graftgold-Mannschaft. Die Weltensimulation "Realms" entführt Euch auf einen gleichnamigen Kontinent, um den die Völker der Zwerge, Orcs, Elfen, Amazonen, Wikinger und Barbaren im erbitterten Wettstreit liegen.

Als Herrscher über einen der sechs Stämme betreut Ihr Eure Städte und Armeen ausschließlich über Maus und Icons: Dank des "Festungsbildschirms" könnt Ihr das Land, alle Truppen, die Handelswege und den Inhalt Eurer Schatzkammern überprüfen. Befindet Ihr Euch "in der Festung" wird die Zeit angehalten, so daß Ihr Euch in Ruhe informieren könnt oder (als einzige Aktion) die Steuern erhöht bzw. senkt. Von der Festung begebt Ihr Euch auf das eigentliche Spielfeld, das in seiner Darstellungsweise an "Populous" erinnert. Hier bewegt und vereint Ihr Armeen per Mausklick, schickt sie in den Kampf oder zur Belagerung einer feindlichen Stadt. Über eine magische Kristallkugel laufen währenddessen Meldungen aus dem ganzen Reich ein. Schreit so z.B. die hungernde Bevölkerung einer Stadt um Hilfe, begebt Ihr Euch selbst an den Ort des Geschehens bzw. "zoomt" Euch in die betreffende Ortschaft. Dort warten (je nach Größe und Reichtum der Stadt) weitere Optionen auf Euch: Ihr dürft Truppen ausheben und bewaffnen, Mauern bauen, Getreide kaufen, die sanitären Einrichtungen sponsern oder (im Falle einer Belagerung) Tribut an den Feind entrichten. Kommt's zu einer Schlacht, wird ebenfalls "gezoomt". Die Armeebestandteile (schwere oder leichte Kavallerie und Infanterie in verschiedener Bewaffnung) marschieren an gegenüberliegenden Seiten des Bildschirms auf und werden mit einem Trompetenstoß in die Schlacht geschickt. Um jede einzelne Einheit müßt Ihr Euch dann in Echtzeit kümmern — über vier Icons. Fällt die Moral, kann's jedoch vorkommen, daß die eigene Armee selbständig den taktischen Rückzug antritt.



Bei Realms dürft Ihr Spielstände speichern (und natürlich wieder laden), sowie zwischen verschiedenen Szenarios wählen: Anfänger sollten gegen maximal zwei verschiedene Völker antreten, während absolute Profis z.B. von "Realms of the West" gefordert werden: Dort gibt es alle sechs Rassen und schwerbewaffnete Invasionsarmeen besegeln in Kampfschiffen die Meere. *wi*





Grafisch erinnert's an Populous, spielerisch ist's leider nicht ganz so göttlich (Amiga)

geht so

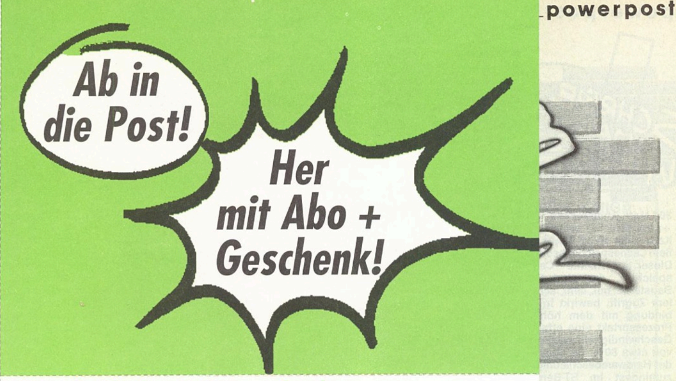
Da ich von einem Steve-Turner-Spiel grundsätzlich Großes erwarte, war ich von Realms enttäuscht: Hinter übersichtlicher Grafik, funktionellen Icon-Leisten und nützlichen Status-Anzeigen macht sich schon nach wenigen Spielminuten Chaos und Hektik breit. Das liegt hauptsächlich daran, daß man die Wirkung einzelner Aktionen nicht sofort überblickt. Ein Trupp setzt sich z.B. nach einer Anweisung nur schwerfällig in Bewegung; ob er Ziel und Zweck seines Auftrags durchschaut hat, bleibt ob des zögernden und lustlosen Abmarsches unsicher. Der ängstliche Spieler verbringt viel Zeit, seine Mannen zu überwachen und (sicher ist sicher) neu zu "briefen". Währenddessen fällt Stadt um Stadt, die Wikinger landen und die Bevölkerung revoltiert. Herbeigerufener Nachschub verschwindet und wird nach langem Suchen friedlich in der Wildnis campierend aufgefunden: Verdammt, mal wieder falsch geklickt! Auch die Tatsache, daß es keine Provinzen, sondern nur weites Land gibt, stört die Übersichtlichkeit und verhindert geschicktes Taktieren. So marschiert eine eigene Armee ohne mit der Wimper zu zucken an einer schwerbewaffneten Horde von Invasoren vorbei — dank der Faulheit meiner Mannen flimmert schon bald ein "Die Stadt BlaBla ist komplett zerstört" über den Bildschirm. Realms erfordert Übung und Konzentration; wer beides besitzt, Strategie schätzt und Icons liebt, kommt bei diesem technisch und grafisch gut gemachten Spiel trotzdem auf seine Kosten.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Virgin, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 69%
in Vorbereitung	Grafik: 74% Sound: 69% Schwierigkeit: schwer
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant


Super!
DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTER- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
DM 6,50
POWER PLAY
SPIELE-TESTS
Starker Preisvorteil: Im Abo nur 5,80 DM statt 6,50 DM!
POWER PLAY bringt Euch jeden Monat die stärksten, heissesten und aktuellsten Spiele ins Haus! Getestet und gnadenlos beurteilt.
POWER PLAY prüft für Euch alles, was an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.
POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.
POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...
Dein Geschenk!
Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüsselanhänger. Such's Dir aus!
POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!
Diese Vereinbarung können Sie innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304,



sind nicht die systemabgigen Unterschiede gent; es ist klar, daß ein C 64 t weniger leisten kann als a ein 386er AT. Die Ge, daß man sich eine lampig programmierte setzung "einfängt", ist it groß. Bitte bedenkt h, daß die große Mehrzahl er Leser nicht die Mögkeit hat, beim Händler bezuspielen.

Dieter Steitz, Stutensee

a legst Du einen Finger auf e offene Wunde. Wir nehn uns Deine Kritik zu Herund werden uns, dank verkter Redaktionsmannaft, in Zukunft wieder ausbiger um die Umsetzungsen kümmern können. In letzten Monaten sorgten er akuter Zeitmangel und personelle Unterbesetzung dafür, daß wir die Umsetzungen etwas vernachlässigten — Sorry! *mh*

dem Mittagessen zu widmen, installierte es auf meiner Festplatte und lud es dann erwartungsvoll ein.

Ich war echt hingerissen von Grafik und Spielablauf. Nach dem "Überfliegen" der Anleitung und dem Aus-

lich, den deutschen Tastaturtreiber zu unterstützen. Folglich befinden sich die Tasten, die auf der Schablone so nett gekennzeichnet sind, auf einem deutschen Keyboard ganz woanders. Um trotzdem in den Fluggenuß zu kommen, ohne



...und führe uns nicht in Versuchung (Andreas Krein, Wiesbaden)

Mark bei "Andere Welten", Richard Meyer, Rappstr. 15, 2000 Hamburg 13. Katalog gibt's für 2,50 Mark in Briefmarken. Michael Clinard, Lüdenscheid

Thema Umsetzungen

Mir fällt auf, daß dieses Kapitel in den letzten Monaten sträflich unberücksichtigt blieb! Ich persönlich halte den Kurzbericht über die Umsetzung eines Spiels (als Kaufhilfe) mindestens für ebenso wichtig wie den Test der Ersterscheinung! Es kann schließlich zwischen den einzelnen Versionen Riesenunterschiede geben (da-

Turbokarten

In Heft 9/91 stellte Alex Reuter die Frage, wie sich sogenannte "Turbokarten" im Rechner auf Computerspiele auswirken. Die meisten erschwinglichen Beschleunigerkarten sowohl für den Atari ST, als auch für den Amiga basieren auf dem Prinzip, den vorhandenen 68000-Prozessor gegen einen mit 16 MHz getakteten großen Bruder auszutauschen. Gleichzeitig sind die meisten dieser bereits ab ca.



POWER PLAY-Abokarte

JA, Ich möchte POWER PLAY zum Jahrespreis von 69,60 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1.Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der Deutschen Bundespost, meine neue Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

❑ jährlich (69,60 DM) ❑ halbjährlich (34,80 DM)
❑ vierteljährlich (17,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Markt&Technik Verlag AG, Postfach 1304, 8013 Haar widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2.Unterschrift.

Datum, 2.Unterschrift Y10D22

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnement-Service
Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

POWER PLAY - Bestellkarte für (Sonder)hefte & Sammelordner

Absender:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift Y10D29

60 Pf
Briefmarke drauf
- und ab!

Antwortkarte

POWER PLAY
Leser-Service
Markt&Technik Verlag AG
CSJ Postfach 14 02 20

8000 München 5



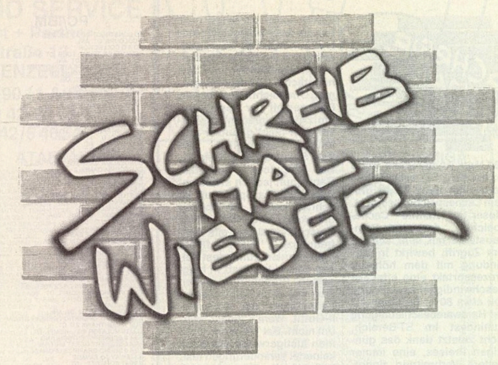
an Software-Produkten auf den Markt kommt! Gründlich und absolut objektiv.

✌ POWER PLAY hilft Euch mit Tips&Tricks bei den schwierigsten Spielen! Profimäßig und super clever.

POWER PLAY - die ganze Welt der Spiele in einem Heft! Holt Euch jetzt das Abo und Euer Geschenk! Es lohnt sich...

Du hast die Wahl: Trantor oder Starkiller als witzigen Schlüssel-anhänger. Such's Dir aus!

POWER PLAY - DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEF



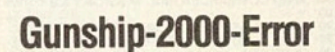
Wenn ich bitten darf

Zum Thema Infocom/Legend-Schwerpunkt: Ja, ich will ihn, und ich glaube, das geht sehr vielen Lesern so. Also: Wenn Ihr nicht in den nächsten Ausgaben einen solchen Schwerpunkt bringt, wird Euch ein nichtlinearer katastrophaler Strukturunwille ereilen (zur näheren Erläuterung bitte im neuesten Buch von Douglas Adams nachlesen). Das Bob-Bates-Interview war sehr gut, aber zu wenig über dieses Thema.

Kritikpunkt Nr. 2: Die Fotos müssen wieder lockerer und abwechslungsreicher werden. Das waren noch Zeiten, als Heini sich die Sega-Pistole an die Schläfe hielt, Boris sich gar erhängte und eine Diskette auf dem Daumen balancierte! Etwas mehr Spontanität, wenn ich bitten darf!

Kritikpunkt Nr. 3: Warum wird bei der Bestenliste aller Computersysteme jede Umsetzung einzeln aufgeführt? Besonders dann, wenn diese die gleiche Bewertung haben, ist es mir unverständlich. Das führt dann zu Ungereimtheiten wie: Warum steht Monkey Island (Amiga) im Gegensatz zum Vormonat vor der MS-DOS-Version?

Helmut Gasekow, Moers



Gunship-2000-Error

Wie viele andere bin ich ein riesiger Gunship-Fan. Als ich erfahren habe, daß Gunship 2000 rausgekommen ist, habe ich es sofort bestellt. Ein paar Tage später kam es endlich an: Ich schob es sofort ins Diskettenlaufwerk, ohne auch nur einen Gedanken dem Mittagessen zu widmen, installierte es auf meiner Festplatte und lud es dann erwartungsvoll ein.

Ich war echt hingerissen von Grafik und Spielablauf. Nach dem "Überfliegen" der Anleitung und dem Ausschneiden der Tastaturbelegung wollte ich nun zu meiner ersten Trainingsmission starten. Bis dahin verlief ja auch alles noch ganz normal, aber dann, auf dem Startplatz (haltet mich jetzt nicht für bescheuert oder doof!) kam ich einfach nicht hoch, die gleichsinnige Steuerung funktionierte nicht, auch nicht nach mehreren Versuchen (ich hab es u.a. auch bei meinem Freund ausprobiert, aber hoch ging es nicht. Liegt das vielleicht an der Tastatur (ich habe eine deutsche) oder ist vielleicht die Software fehlerhaft?

Michael Gattmannn, Lengerich

Das Problem, das Du hier schilderst, ist relativ simpel zu beheben. Leider weigern sich die Microprose-Spiele beharrlich, den deutschen Tastaturtreiber zu unterstützen. Folglich befinden sich die Tasten, die auf der Schablone so nett gekennzeichnet sind, auf einem deutschen Keyboard ganz woanders. Um trotzdem in den Fluggenuß zu kommen, ohne die Tastatur umzukrempeln, reicht es, wenn Du mit folgender Tastenkombination Deine Tastatur auf das amerikanische Layout umschaltest: <Ctrl> + <Alt> + <F1> (alle Tasten gleichzeitig drücken). Und voilà, alle Tasten, die auf der beigelegten Schablone angegeben sind, funktionieren — auch das Abheben dürfte jetzt kein Problem mehr sein. Um wieder auf die deutsche Tastatur umzuschalten, mußt Du folgende Kombination drücken: <Ctrl> + <Alt> + <F2>. *mh*



...und führe uns nicht in Versuchung (Andreas Krein, Wiesbaden)

Helmhoffnung

Wie könnt Ihr den armen Heiko Schiefer nur so schokken und ihm erzählen, aus seinem Darth-Vader-Helm würde wohl nichts. Den gibt's nämlich für schlappe 135,90 Mark bei "Andere Welten", Richard Meyer, Rappstr. 15, 2000 Hamburg 13. Katalog gibt's für 2,50 Mark in Briefmarken. Michael Clinard, Lüdenscheid

Thema Umsetzungen

Mir fällt auf, daß dieses Kapitel in den letzten Monaten sträflich unberücksichtigt blieb! Ich persönlich halte den Kurzbericht über die Umsetzung eines Spiels (als Kaufhilfe) mindestens für ebenso wichtig wie den Test der Ersterscheinung! Es kann schließlich zwischen den einzelnen Versionen Riesenunterschiede geben (damit sind nicht die systemabhängigen Unterschiede gemeint; es ist klar, daß ein C64 weit weniger leisten kann als etwa ein 386er AT. Die Gefahr, daß man sich eine schlampig programmierte Umsetzung "einfängt", ist recht groß. Bitte bedenkt auch, daß die große Mehrzahl Eurer Leser nicht die Möglichkeit hat, beim Händler probezuspielen.

Dieter Steitz, Stutensee

Da legst Du einen Finger auf eine offene Wunde. Wir nehmen uns Deine Kritik zu Herzen und werden uns, dank verstärkter Redaktionsmannschaft, in Zukunft wieder ausgiebiger um die Umsetzungsseiten kümmern können. In den letzten Monaten sorgten leider akuter Zeitmangel und personelle Unterbesetzung dafür, daß wir die Umsetzungen etwas vernachlässigten — Sorry! *mh*

Turbokarten

In Heft 9/91 stellte Alex Reuter die Frage, wie sich sogenannte "Turbokarten" im Rechner auf Computerspiele auswirken. Die meisten erschwinglichen Beschleunigerkarten sowohl für den Atari ST, als auch für den Amiga basieren auf dem Prinzip, den vorhandenen 68000-Prozessor gegen einen mit 16 MHz getakteten großen Bruder auszutauschen. Gleichzeitig sind die meisten dieser bereits ab ca.



300 Mark (Hypercache Turbo +; für Atari ST) erhältlichen Karten mit 16-32 KByte großem Cachespeicher bestückt. Dieser sogenannte "Cachespeicher", das sind Ram-Bausteine mit sehr schnellem Zugriff, bewirkt in Verbindung mit dem höheren Prozessortakt eine effektive Geschwindigkeitssteigerung von etwa 80%. Da diese Art der Hardwarebeschleunigung zumindest im ST-Bereich, nicht zuletzt dank des günstigen Preises, eine immer weitere Verbreitung findet, lohnt eine Betrachtung wie sich die gestiegene Systemperformance auch auf Spiele auswirkt. Die meisten Beschleunigerkarten arbeiten nach dem Einschalten des Rechners mit dem alten Systemtakt (7 bzw. 8 MHz) und ohne Cache. Dadurch ist eine 100%ige Kompatibilität gewährleistet und beim Spielen bleibt alles beim Alten. Die hohe Taktfrequenz und der Cachespeicher sind nachträglich entweder per Software oder durch einen Schalter (Hardware) zuschaltbar. Von Karten, die sich nicht umschalten lassen, würde ich aus eben erwähnten Kompatibilitätsgründen abraten. Mit 16 MHz spielen sich Adventures wie "Larry 1-2-3" oder "Monkey Island" extrem rasant, echtes AT-Feeling kommt auf, und als kleines Bonbon scrollt der Atari ST nun endlich ruckelfrei. Zudem ist gerade bei "Monkey Island" festzustellen, daß im schnellen Systemtakt bereits das Anfangsbild (Atari ST) animiert ist. Im Gegensatz zum 8-MHz-Takt ziehen nun Wolkenbänder über den nächtlichen Bildschirmhimmel. Offensichtlich steht nun Rechnerzeit zur Verfügung, um zwar programmierte, zuvor aber nicht genutzte Animation darzustellen, was den Spielwert klar steigert. Bei "Populous" sieht das Ganze nun jedoch etwas anders aus. Das Spiel läuft so schnell, daß es schlichtweg unspielbar wird. Hier hilft nur Umschalten auf die alte Taktfrequenz. "Their finest hour" ändert zumindest seinen Charakter. Statt in langsamen Propellerflugzeugen sitzt man jetzt halt in flotten Düsenjägern mit Weltkrieg-II-Outfit. Wem's gefällt, warum nicht. Bei "Pirates" stellt man lustigerweise praktisch keinerlei Veränderungen fest, lediglich die Schwertkampfszenen werden etwas schneller. Für reine Ballerspiele gilt allgemein: Wem diese Spiele schon immer zu leicht waren, wird nun seine wahre Freude daran haben. Für die restlichen 99,9% aller Spieler wird jedoch bereits der erste Level zur unüberwindlichen Hürde. Da der größte Teil dieser Spieleart jeoch ohnehin autobootend ist, wird der 16-MHz-Takt in der Regel nicht aktiviert.

Ich hoffe, zumindest einen Teil der auftretenden Schwierigkeiten, bzw. Verbesserungen aufgezeigt zu haben.

Fred Groß, Eppelheim

Dem wäre eigentlich nur noch hinzuzufügen, daß sich jeder Käufer solch einer Turbo-Karte erst vergewissern sollte, ob diese auch in seinem Amiga läuft. Eine Beschleunigung



Wo ist nur mein Steuerknüppel hin? (Patrick Lamprecht, Weisslingen)

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber
Redaktionsdirektor: Dr. Manfred Gindle

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Winfried Forster (wi), Volker Weitz (vw), Richard Eisenmenger (ri), Knut Gollert (kn)
Ständige freie Mitarbeiter: Boris Schneider (bs)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/46 13-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Bernd Wiehl (Cheflayouter), Arno Krämer
Titellayout: Friedemann Porscha
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Sabine Lechner, Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie), Ewald Standke, Norbert Raab (Spritzgrafik), Werner Nienstedt (Computergrafik)
Titel: Lucasfilm Games

Anzeigendirektion: Jens Berendsen — verantwortlich für die Anzeigen
Anzeigenleitung: Philipp Schiede
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/46 13-494, Telefax: 089/46 13-789

Gesamtvertriebsleiter: York von Heimburg
Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/31 90 06 13

Erscheinungsweise: monatlich (zwölf Ausgaben im Jahr)

Verkaufspreis: Einzelheft DM 6,50
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

So können Sie die Zeitschrift abonnieren:
Abonnement-Service: Power Play, Abonnement-Service,
Markt & Technik Verlag AG, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar
Tel.: 089/46 13-702, Telefax: 089/46 13-774
Jahresabonnement Inland DM 69,90 frei Haus inklusive MwSt.
Jahresabonnement Ausland DM 84,- frei Haus per Normalpost

Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,-, in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,- , in Ländergruppe 3 (z.B. Australien) um DM 65,-

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/46 13-185, Telefax: 089/46 13-774

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/46 13-0, Telex 522052, Telefax 089/46 13-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; Aufsichtsrat: Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Dr. Erich Schmitt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern eV. (IVW), Bad Godesberg.
ISSN 0937/9754



des Prozessors ist nämlich auch davon abhängig, ob die RAM's diese höhere Geschwindigkeit vertragen, was bei älteren Modellen nicht unbedingt der Fall sein muß. *ri*

Lebenslänglich

Wir fordern Kündigungsschutz auf Lebenszeit für Michael Hengst! Ohne ihn würde sich Eure Zeitschrift überhaupt nicht verkaufen, denn wir beobachten in den letzten Monaten immer öfter, wie er von Redaktionsmitgliedern und Leserbriefautoren (man schlage in der *POWER PLAY* 8/91 auf Seite 48 nach) fertiggemacht wird. Ohne ihn hätte man ja keinen, den man fertigmachen könnte, folglich sänken die Verkaufszahlen.

Malte Hansen, Frerk Kruse, Bohmstedt

Literaturpreis

Schon seit einiger Zeit testet Ihr CDs, Bücher und Videos. Anfängliche Bedenken bezüglich Eurer Kompetenz sind bei mir schnell verflogen. Ihr macht das wirklich gut. Aber was testet Ihr denn? Bei den Büchern ist es besonders kraß. Nur Fantasy-Schmarrn und Krimis, mit Science-fiction durchsetzt. Also wirklich! Es gibt wirklich viele andere Genres von Büchern außer diesen. Warum verschmäht Ihr sie? Zwei der von Euch in "Who's who" befragten Programmierer gaben als Lieblingsautor z. B. den Nobelpreisträger Gabriel Garcia Marquez an. Das bleibt natürlich die Ausnahme; die Mehrheit der Befragten ließ sich lieber mit Stephen King verblöden. Auch bei Malern/Grafikern verhält es sich so: Wer hier nicht Boris Vallejo (anstelle z.B. Marc Chagall) nennt, wird zum Kuriosum. Auch bringt Ihr meiner Meinung nach viel zu viel Comic-News. Sieht denn so Euer Ideal-Gamer aus? Hockt den ganzen Tag vorm Computer, hat keine Ahnung von irgendetwas anderem, liest nur Comics oder wenn schon ein Buch, dann eines, das auf billigen Schockereffekten aufbaut, wie z. B. die von Konsalik oder King? Nein, ich fühle mich nicht dazugehörig, es gibt doch auch andere Leute außer mir, die den Computer *neben* anderen Sachen in ihrem Leben haben.

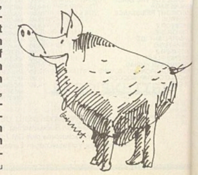
Michael Hoenig, Landau

Wir versuchen, bei unseren Buchbesprechungen auf dem Teppich zu bleiben: Auch sehen wir uns nicht unbedingt als Alternative zur Literaturbeilage in der Frankfurter Allgemeinen Zeitung. Sicher besitzt sogar in unserer Redaktion der eine oder andere das intellektuelle Potential, um z.B die tieferen Seelenzustände in Martin Walsers neuestem Werk auszuloten. Nach einer spontanen Umfrage im Kollegenkreis ist auch die lateinamerikanische Literatur und Gabriel Garcia Marquez nicht gänzlich unbekannt. Trotzdem gibt es für uns nichts Größeres als einen richtig "trivialen" Fantasy- oder Science-fiction-Schmöker. Nicht jeder ist schließlich zu den höheren Weihen der Literatur berufen. *vw*

Mehr als eine Schraube locker

Wie es mir doch gelang, den Familienfrieden wieder herzustellen: "Papa?" — "Ja, mein Sohn?" Ich war gerade dabei, auf meinem Atari ST letzte Hand anzulegen beim Entwurf des Theaterplakates. "Krieg' ich zu Weihnachten einen 386er AT mit VGA-Karte und Monitor und Joystick und Speichererweiterung auf mindestens 2 MByte und einer Roland-LAPC-1-Karte und einer Soundblaster-Karte und der Logitech-Maus und Gravis-Joystick und einer 80-MByte-Platte?" Ein Fingernagel geriet zwischen zwei Tasten und brach ab: "Bist du krank? Wovon sollen wir denn die nächsten Monate leben? Und was ist mit deinen beiden Geschwistern?" — "Aber in *POWER PLAY* steht, ein solcher Computer sei der Spieleprinz der Zukunft, und ich möchte so gerne Eye of the Beholder spielen!" — " Das muß wohl die Aprilnummer sein." — "Nein, es ist die neueste!"

Tatsächlich: "Wer mit seinem Computer *hauptsäch-*



Schreib mal wieder

lich **spielen möchte, sollte vom Kauf eines STs (...) Abstand nehmen" und "legt sich keinen C 64er zu."**

"Mein Sohn!", hob ich an, "tut mir leid, aber die haben nicht nur eine Schraube locker. Vielleicht haben die alle Bonzeneltern oder verdienen selbst zu viel, aber wer einem 11jährigen wie dir unterjubelt, er müsse, weil er hauptsächlich spielen will, 4500 Mark ausgeben, sollte in Sicherheitsverwahrung genommen werden, wegen gravierendem Realitätsverlust oder Volksverdummung oder so! Denn ein Spiel hast du damit noch nicht. Und die halbjährige Einarbeitungszeit, bis du auch nur ein Spiel auf Festplatte laden kannst? Und dann funktioniert das noch nicht einmal wie bei dem guten Wing Commander 2? Und alle Nase lang irgendeine andere DOS-Version?" — "Aber für deinen ollen Atari gibt es bald keine Spiele mehr!" "Wir haben ja die alten noch nicht einmal durchgespielt!. Und außerdem stimmt das nicht: In dieser Nummer stellen sie 23 neue Spiele für Atari und 2 für C 64 vor. Und den Atari hat *POWER PLAY* schon im letzten Jahr sterben lassen, es würden angeblich keine Spiele mehr entwickelt bzw. umgesetzt. Nein, mein Sohn! Spare meinetwegen auf einen Amiga oder auf das Sega-System, du bekommst dafür auch einen Zuschuß, aber nimm die Redakteure von *POWER PLAY* nicht ernst — die verdienen zu viel Geld. Aber: Vielleicht gibt's zu Weihnachten Amberstar? Dein Eye of the Beholder, das *POWER PLAY* so gelobt hat, ist außerdem voll von Macken. Weißt du was? Ich habe doch noch die Original-Data-Disk vom alten Bloodwych auftreiben können! Woll'n wir uns nachher nicht ein bißchen ins Dungeon stürzen und Monster kloppen?" — "Toll Papa!"

Malte Bremer, Mühlhausen

Lieber Malte, in einigen Punkten muß ich Dich leider enttäuschen. Es liegt uns fern, irgendeine Art von Volksverdummung zu betreiben. Wir verdienen leider nicht übermäßig viel Geld (seufz!) und haben auch keine Bonzeneltern, die uns die Millionen hinterherwerfen (schön wär's!). Es stimmt schon, daß wir in der letzten Ausgabe über 20 Spiele für den Atari ST vorstellten. Allerdings zucken viele wichtige Softwarefirmen beim Wort "ST" nur noch müde mit den Schultern und planen weder Umsetzungen noch irgendwelche Neuentwicklungen. Vornehmlich die amerikanischen Firmen messen dem ST keinerlei oder nur noch eine sehr geringe Bedeutung zu. Solche Spieleperlen wie "Monkey Island 2", "Falcon 3.0", "Crusader of the Dark Savant", "Might & Magic 3" oder die Programme der "AD&D"-Reihe werden zuerst und immer öfter ausschließlich für MS-DOS entwickelt. Wir wollen den Atari ST nicht "totreden", aber die Zeichen der Zeit sind mehr als deutlich. Zwar wird der ST noch von europäischen Softwarehäusern mit Spielen versorgt, aber auch hier zeigen sich die ersten Anzeichen, daß der Atari ST auf dem absteigenden Ast sitzt. Wurden beispielsweise in England noch vor zwei Jahren die Programme auf Atari entwickelt und dann auf andere Systeme umgesetzt, wird heute entweder auf dem Amiga oder dem PC programmiert. Außerdem haben wir in unserem Artikel nichts anderes gesagt, als daß sich der Neukäufer, den Kauf eines STs lieber zweimal überlegen sollte. Wer schon einen ST hat, wird sicher nicht sofort in den nächsten Laden stürzen, um sich einen PC zuzulegen — wie Du schon selbst sagst, gibt es reichlich ältere Spieletitel, die es wert sind, auf dem ST gespielt zu werden. Trotzdem sollte man die Augen nicht vor der allgemeinen Entwicklung verschließen. *mh*

Schuld seid Ihr!

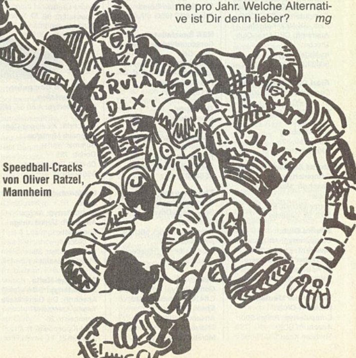
Was Ihr so in Ausgabe 12/91 über die einzelnen Computer gesagt habt, ist ja schön und gut, aber nix Neues gegenüber der 12/90. Da ich mir ohnehin schon denken kann, was Ihr nächste Ausgabe über all die Konsolen sagen werdet, schon jetzt meine Meinung. In einem Punkt müßten wir uns eigentlich alle einig sein: Was letztendlich eine Konsole ausmacht, ist doch die Qualität der erhältlichen Spiele oder? Und betrachtet man diese Qualität, liegt das Mega Drive doch wohl kaum vorne (frühestens, wenn das Mega CD raus ist). Es mag zwar stimmen, daß das Mega Drive die populärste Konsole ist, (einzige Konsole der dritten Generation, die in allen führenden Gebieten (Japan, USA und Deutschland mit Nachbarn offiziell erhältlich ist), aber was die Qualität der Spiele angeht, so sind sicherlich unter 40 bis 50 Prozent der Spiele wirklich brauchbar. Vergleicht man das mit der PC-Engine, dem Super Famicom oder dem Game Boy, ist dieser Prozentsatz lächerlich. Worauf ich allerdings hinaus will, ist, daß die PC-Engine in Deutschland immer weniger Neukunden findet. Und daran sind sicherlich in erster Linie die Softwarezeitungen schuld, immerhin hat die PC-Engine das große Softwareangebot. Ich will nun mal kurz schildern, wie es dazu kommt, daß es nun sogar schon Importfirmen gibt, die die PCE nicht mehr im Programm haben.

Einmal angenommen, auf beiden Konsolen erscheinen nun 25 neue Programme (teilweise auf beiden Systemen ähnlich), dann testet Ihr ca. 20 Stück der Mega-Drive-Spiele, aber nur ca. 5 der PC-Engine-Spiele. Da ist es natürlich klar, daß die Anfrage nach den Modulen dermaßen sinkt, daß die Importfirmen die PC-Engine aus dem Programm nehmen. Außerdem testet Ihr jedes Minizubehör fürs Mega Drive, aber nicht mal CD-ROM für die PC-Engine.

Tobias W. Reich, Seefeld

Wir bemühen uns, jede interessante Neuheit, sei es für Mega Drive oder PC-Engine, zu testen. Daß uns ab und zu mal ein Programm entgeht, läßt sich nur schwerlich vermeiden. Tatsache ist jedoch, daß weltweit deutlich mehr Programme für das Mega Drive als für die PC-Engine veröffentlicht werden. Außerdem kommen gut 70 Prozent aller japanischen Engine-Neuheiten nur auf CD heraus. Da in Deutschland extrem wenige Leute eine PC-Engine samt CD-ROM haben (kostet zusammen satte 1000 Mark), stellen wir im Testteil keine PC-Engine-CD-Titel vor. Als Trostpflaster berichten wir dafür in unserem Schwestermagazin *VIDEO GAMES* über gute CD-ROM-Spiele.

Außerdem ist ausschlaggebend, wie viele gute Spiele es insgesamt gibt. Wenn für System X im Jahr zehn Module erscheinen und davon 80 Prozent toll sind, dann macht das acht kaufenswerte Spiele im Jahr. Erscheinen für System Y in der gleichen Zeit 40 Titel, und davon sind nur 50 Prozent qualitativ hochwertig, dann hat man trotzdem 20 Topprogramme pro Jahr. Welche Alternative ist Dir denn lieber? *mg*



Speedball-Cracks von Oliver Ratzel, Mannheim

ALLE CLUBS AUF EINEN BLICK

MS-DOS Computerclub
Computertyp: MS-DOS
Anschrift: MS-DOS Computerclub
Michael Geisel
Ropperhäuser Str. 4
3579 Frielendorf/Obg.

Computerclub Walsum, Die Turtles
Computertyp: Amiga 500, C 64, Atari 800 XL
Anschrift: Mario Grasso
Gotenstr. 23
4100 Duisburg 18

64er Club Essen
Computertyp: C 64
Anschrift: Björn van Lent
Zwinglistr. 22
4300 Essen 1

Night Angel Videogamesclub
Computertyp: Sega 8-Bit und 16-Bit, Nintendo NES, Gameboy, PC-Engine, Neo Geo, Atari Lynx
Anschrift: Night Angel Videogamesclub
Thorsten Prüglmeier
Pfingstborn 35
4300 Essen 12

Scrypt Computer Club
Computertyp: MS-DOS-System
Anschrift: Scharif Hafiz
Flachsweg 24
4780 Lippstadt 15

Computerclub Geseke CCG
Computertyp: C 64, C16, Plus 4
Anschrift: Maik Wellhausen
Karl-Coerdeler Str. 5
4787 Geseke 1

AFC der Amiga-Fan-Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000
Anschrift: AFC-der Amiga-Fan-Club
Sprengelweg 124 oder
PF 5003
4952 Porta Westfalica

CPC-User-Club Unicorn
Computertyp: CPC, CPC Plus, GX 4000-Konsole
Anschrift: CPC-User-Club Unicorn
Im Vogelsang 17
5000 Köln 50

Atari Club Colonia e.V.
Computertyp: Atari XL, ST und PC
Anschrift: 1. Atari Club Colonia e.V.
c/o R.Straberg
Alzeyenstr. 32
5000 Köln 60

Marks Actionspiel Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Mark Meyer-Eppler
Marienkirchstr. 9 b
5205 St. Augustin 1

Empire Club
Computertyp: Amiga
Anschrift: Empire Club
c/o Holger Höbermann
Im Apfelgarten 19
5300 Bonn 2

EDK Erster Deutscher Kick Off-Club
Computertyp: Amiga 500
Anschrift: EDK
Thorsten Knott
Landgraben 11
5303 Bornheim 1

Game Boy Wizards
Computertyp: Game Boy
Anschrift: Game Boy Wizards
Peter Ellebracht
An der Seilerbahn 22
5413 Bensdorf

1. Deutscher Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx-
Anschrift: 1. Deutscher Lynx-Club
Jens Langner
Steinstr. 57
7024 Filderstadt 4
07 11/773272

Phoenix Computer Club
Computertyp: Alle
Anschrift: Phoenix Computer Club
Redaktion New Gambler
Burgweg 3
7186 Billingsbach

Rainbow Softworks Computerclub
Computertyp: C 64
Anschrift: Rainbow Softworks Computer Club
Agnesstr. 48
8400 Regensburg
Tel. 0941/26222

Sega Mega/ PC Engine Club
Computertyp: Mega Drive, PC Engine
Anschrift: Sega Mega/ PC-Engine-Club
Martin Geistreiter
Birkenstr. 8
8401 Köfering

Virus
Computertyp: Atari 1040 ST (E), C 64
Anschrift: Marcus Eller
Hauptstr.12
8701 Allersheim
09336/503

Tif und Fit
Computertyp: alle Amigas
Anschrift: Tif und Fit
Schönegg
CH-3910 Saas-Grund
Tel. 028/57 1650

NES Spezialisten
Computer/Videosystem: NES, C64
Anschrift: Karsten Heims
Johannnis-Ritter-Str. 4
2054 Geesthacht
04152/78558

Comspec
Computertyp: IBM-kompatible AT/XT
Anschrift: Carsten Meiners
DV-Berater
Fuhneweg 18
D-3300 Braunschweig
0531/862612

The Dungeon Masters
Computertyp: MS-DOS-AT, Sega Mega Drive, C64, Game Boy
Anschrift: Patrick Michels
Johannesstr. 18
4054 Nettetal 1 (Hinsbeck)
02153/89694

Elite
Computertyp: Commodore C64, Commmodore 128, Epson ZX81
Anschrift: Elite
Thorsten Falk
Morellenkaempe 37
4235 Schermbeck
02853/4296

Amiga Xenon Club '91
Computertyp: Amiga
Anschrift: Amiga Xenon Club '91
Marc Bürger
Hervester Str. 88
4370 Marl
02365/691827
oder
Mike Kranfeld
Finkenweg 2
4352 Herten 7
0209/612400

Heavysoft
Computertyp: Commodore Amiga 500, 1000, 2000, C64
Anschrift: Heavysoft
Nicolai Barbat
Weberstr. 5
5068 Radevormwald
02191/668373

The High-score-Hunters
Videospielsystem: NES, Game Boy
Anschrift: The High-score-Hunters
Christian Messer
Quellenweg 10
6052 Mühlheim 3
06108/78841

Challenger Videospielclub
Computertyp: alle Konsolen und Handhelds
Anschrift: Challenger Videospielclub
Gerhard Pienzinger
Niederbreitenbach 177
A-6332 Kirchbichl

Internationaler Lynx-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: Internationaler Lynx-Club
Hans-Jörg Sebastian
Siegfriedstr. 3
6384 Schmitten 3
06082/3364

Lynx-Star-Club
Computertyp: Atari Lynx
Anschrift: Lynx-Star-Club
Andrè Linken
Spessartstr. 9B
6457 Maintal 2
0610/65287

Xantippos Computerclub Montafon
Computertyp: Atari ST, MS-DOS
Anschrift: Xantippos Computerclub Montafon
Summer Walter
Dorfstr. 733
Ch-6774 Tschagguns
05556/4993

United Amiga Specialists
Computertyp: Amiga
Anschrift: United Amiga Specialists
H. Glock
Schickhardtstr. 33
7149 Remseck 1

Die Game-Mafia
Computertyp: C-64
Anschrift: Die Game Mafia
Tommy Kammerer
Bahnhofstr. 26
7634 Kippenheim 1
07825/621

Ultima Computer Club Ulm
Computertyp: Atari STE, At 386er, C 128 D, Sega Master
Anschrift: Ultima Computer Club Ulm
Alexander Lange
Reutlinger Str. 54
7900 Ulm
0731/43224

Amiga Club Oberhofen
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, Game Boy, Lynx
Anschrift: Amiga Club Oberhofen
Wolfram Sparka
Alte Gärten 1
7981 Oberhofen
0751/62918

United Adventurers
Computertyp: alle
Anschrift: United Adventures
Alexander Schweigart
Alpenveilchenstr. 31
8000 München 21
089/7005659

Szene Computer Club
Computertyp: C64, Amiga, MS-DOS
Anschrift: Szene Computer Club
Markus Engmann
Dorfstr. 5
8019 Niclasreuth
08065/1339

Software Busters
Computertyp: Amiga 500, Atari 2600, C64, Game Boy
Anschrift: Software Busters
Florian Gräf
Gnadenlerstr. 20
8075 Vohburg

Jets and Sharks
Computertyp: Amiga 500, Atari 2600 und 7800
Anschrift: Jets and Sharks
Alexander Hellniß
Kärnterweg 5
8200 Rosenheim
08031/88334

Amiga Power Club
Computertyp: Amiga 500, 1000, 2000, CDTV
Anschrift: Amiga Power Club
Michael Reiserer
Aichet 8
8201 Schonstedt

Amiga Ankh Club
Computertyp: Amiga 500, 2000, 3000
Anschrift: Amiga Ankh Club
Marc Fischer
Buchenstr. 9 A
8311 Altfrauenhofen
08705/743

Harpune
Computertyp: C64, PC
Anschrift: Harpune

Hallo Clubfreunde, willkommen in unserem expandierenden Forum. Auf diesen Seiten werden alle Clubs geführt, die bisher an mich geschrieben haben. Damit niemand bevorzugt wird, wird jeder neue Zugang dreimal in der Adressenliste aufgeführt. Im halbjährlichen Rhythmus findet Ihr dann wieder die große Gesamtübersicht aller Clubs, nach Postleitzahlen sortiert. Und nun noch eine Bitte an alle, die einen Club anschreiben und mit einer Antwort rechnen. Bedenkt, daß Porto teuer ist und nicht jeder Club eine volle Kasse hat: Am besten, Ihr legt gleich einen frankierten und adressierten Umschlag für die Antwort bei.

Diejenigen, die noch nicht auf unserer Clubseite zu finden sind, aber gerne dabei wären, sind hiermit herzlich aufgefordert, mir zu schreiben. Sie erhalten dann einen Begrüßungsbogen, der alle weiteren Modalitäten der Clubrubrik erläutert.

Eure Ulli Peters

Richtet Eure Zuschriften an:
Markt & Technik
Redaktion *POWER PLAY* • Kennwort: Clubs
Hans-Pinsel-Str. 2 • 8013 Haar

Holger Betz
Matthäus-Merian-Str. 24
8532 Bad Windsheim

Game Over Club
Computertyp: Walter Brückner
Anschrift: Game Over Club
Walter Brückner
Hauptstr. 5
8702 Uettingen
09369/1591 ab 18 Uhr

NEU-ZUGÄNGE

Nintendo Power Club
Systeme: Game Boy, Super Famicom
Leistungen: Clubzeitschrift, Hotline, Spieleverleih, An- und Verkauf von Software
Schwerpunkte: Game Boy-Spiele, Tips
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark alle zwei Monate, Aufnahmegebühr 5 Mark
Anschrift: Nintendo Power Club
Gregor Czempiel, T. Eltze
Theodor-Körner-Weg 12
Quedlingburger Weg 98
2000 Hamburg 61

STCD
Computertyp: Atari ST, STe, TT
Leistungen: Hard- und Softwareberatung, PD-Bibliothek, Spieleauflösungen, Schummelecke, Spieletests, Hall of Fame, Assembler programmieren, Virusbekämpfung, 2-monatliche Clubzeitung
Schwerpunkte: Verbreitung von PD, Demosammlung, Midi, DTP, Sampler,
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: STCD
Postfach 660204
2800 Bremen
0421/589165

The real wild Dudes
Computertyp: Amiga 500
Leistungen: monatl. Clubmagazin, kostenlose Kleinanzeigen, Tips und Tricks, Grafik- und Animationswettbewerbe mit DeluxePaint 3, Sammelbestellungen
Schwerpunkte: Hotline
Mitgliedsbeitrag: zweimonatlich 10 Mark
Anschrift: The real wild Dudes
Tobias Kück
Stolperstr. 14
2850 Bremerhaven
0471/38672 (Harry)

Druiden-Error-Soft-War
Computertyp: Amiga 500, C64, Plus 4, MS-DOS
Leistungen: Gegen 25 Mark eine 5 Mark große Druiden-Münze (Halskette)
Schwerpunkte: Spielelösungen
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Druiden-Error-Soft-War
Meik Fekeler
Gansauweg 54
3538 Marsburg 1
02992/8514

GCT Videospiel-Club
Computertyp: Dt. Mega Drive mit Adapter für jap. Spiele, PC-Engine
Leistungen: Spieletausch, monatl. Clubzeitschrift, Club-Mailbox
Schwerpunkte: Spieleinfos
Mitgliedsbeitrag: 25 Mark jährlich
Anschrift: GCT Videospiel-Cub
Alexander Poehlau
Neustr. 19
4019 Monheim
02173/55701

T.E.S. / The Electronic System
Computertyp: Amiga, C64
Leistungen: verbilligte PD-Software, Planung einer Clubzeitschrift, Clubdisk, 17 Amiga PD-Disketten
Schwerpunkte:
Mitgliedsbeitrag: einmalige Aufnahmegebühr 10 Mark
Anschrift: T.E.S. The Electronic System
Martin Krug
Landwehrstr. 1
4230 Wesel
0281/60923

Amigos 500
Computertyp: Amiga 500, Game Boy
Leistungen: geplante Clubdisk und Kontakte zur ehemaligen DDR
Schwerpunkte:
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatlich
Anschrift: Daniel Kuckluck
Hernestr. 29-31
4352 Herten
02366/82506

Angel's Computerclub ACC
Computertyp: PC (IBM-kompatibel)
Leistungen: Clubzeitung auf Disk, Mailbox, Clubtreffen, Clubkarte, Flohmarkt
Schwerpunkte: Erfahrungsaustausch, Soundmodule, Problemhilfe, DFÜ
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Angel's Computerclub ACC
Michael Schmidt
Frochtwinkel 76
4390 Gladbeck
02043/51754

United Nightmares of Osnabrück
Computertyp: Atari XL/XE-Reihe
Leistungen: Software- + Hardwarebeschaffung und Einbau, zweimonatliches Treffen im Jahr, PD-Service
Schwerpunkte: Software/Hardwaretests, intensiver Erfahrungsaustausch, Programmierung von Utilities und Grafik-Adventures
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: United Nightmares of Osnabrück
Reinhard Lingau
Knollstr. 48
4500 Osnabrück
0541/187655

STOS-User-Club
Computertyp: Atari ST/STE
Leistungen: Hilfestellung in STOSprogrammierung, STOS PD-Service
Schwerpunkte: Alles um STOS
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatlich
Anschrift: STOS-User Club
Ralf Borutta
Bismarckstr. 7
4630 Bochum 6
02327/85792

Herner Computer Club
Computertyp: C64
Leistungen: monatliche Clubdiskette, PD-Service, Tips & Lösungen, kostenlose Kleinanzeigen, Sammeleinkauf
Schwerpunkte: Hilfe bei Problemen, Erfahrungsaustausch
Mitgliedsbeitrag: 3 Mark monatlich
Anschrift: Herner Computer Club
Postfach 7022
4690 Herne 24

Club Europe
Systeme: NES, Game Boy
Leistungen: monatl. Clubzeitung, Clubkarte, Hotline, Kleinanzeigen, Mailbox, Preisausschreiben, Leserhitparaden, High-Scores
Schwerpunkte: Tips & Tricks, Tests, Anfängerhilfen, billige neue Module, technische Beratung
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark/Sfr. monatl., 40 Schilling
Anschrift: Club Europe
H. Assmann
Buchenhöhe
5014 Kerpen 1
02273/8263

The Masters of Dungeons
Computertyp: Alle Systeme
Leistungen: Hotline, Spielebestellungen, Mitgliedskarte, jährl. Verlosung eines Spieles, Komplettlösungen
Schwerpunkte: Rollenspiele, Adventures
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark
Anschrift: The Masters of Dungeons
Giebel/Groh
Ringstr. 33
6035 Obertshausen
06104/41624

Public Software
Computertyp: C64/128
Leistungen: Tips & Tricks, Hotline
Schwerpunkte: Spielelösungen, evtl. Basic-Programmierung
Mitgliedsbeitrag: 2 Mark monatl.
Anschrift: Public Software
Ch. Einhaus
In der Fuhr 12
5253 Lindlahr 7
02207/3553

KaNi-Computer-Club
Computertyp: IBM-kompatible PCs
Leistungen: 2 monatliche Clubzeitschrift, Hilfen, Sammelbestellungen, Preisausschreiben
Mitgliedsbeitrag: 1,66 Mark (20 Mark jährl.)
Anschrift: KaNi-Computer-Club
Michael Nithammer
Brachtenbecker Weg 39
5990 Altena

A.L.E.X.-Software
Computertyp: Amiga 500, ab '92 auch AT's
Leistungen: Zeitschrift mit Games, Messebesuche, Programmierkurse, monatl. Clubtreffs, Clubausweis, Hard/Softwarehilfen, Mailbox-Mitarbeit
Schwerpunkte: Spieletests, Amiga Basic, Sportgames — Turniere, Tips & Tricks, Kontakte
Mitgliedsbeitrag: 5 Mark monatl.oder 50 Mark jährl.
Anschrift: A.L.E.X.-Software
Alex Schmidt
Zellerstr. 66
6800 Mannheim 1
0621/372893

Sega: Games, People, Play
Systeme: Sega Master System, Game Gear, Mega Drive
Leistungen: Sammelbestellungen, Modulverleih, Tips & Tricks, Wettbewerbe, Spieletests
Schwerpunkte: Hilfen, Erfahrungsaustausch, Kontakte knüpfen, Lösungen
Mitgliedsbeitrag: Briefporto
Anschrift: Sega: Games, People, Play
Darius Malicki
Reilsheimerstr. 44/1
6919 Bammental
06223/49188

Club 69 000. Der Club der neuen Generation
Computertyp: Amiga 500, C64, Gameboy
Leistungen: zweimonatliche Clubzeitschrift, Kooperative mit anderen Clubs, Hard- und Softwaresonderaktionen, Clubtreffen + Ausweis, PD-Angebote, Sammelbestellungen, Programmierkurse, Clubreisen zu Messen, Hotline
Schwerpunkte: Hilfen für Einsteiger, Kooperation, Programmieren, Public-Domain-Pool, Zeitschrift, Sammelbestellungen, Action-, Adventure- und Rollenspiele, Wettbewerbe
Mitgliedsbeitrag: keiner
Anschrift: Club 69000. Der Club der neuen Generation
Sascha Weishaar
Wilhelmstr. 24
7052 Schwaikheim
07195/51405

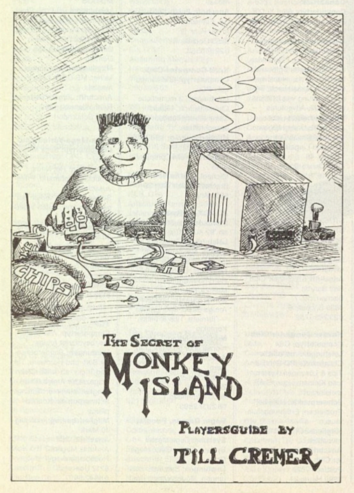
Public Domain-Club Schorndorf (PDCS)
Computertyp: Amiga, MS-DOS
Leistungen: PD-Pool, Clubdiskette (Amiga), eigene PD-Serie (Amiga), Clubzeitschrift (MS-DOS), Hilfen
Schwerpunkte: Public Domain
Mitgliedsbeitrag: Amiga: keiner. MS-DOS: 1 Mark monatl.
Anschrift: Jürgern Dieterich
Rehhaldenweg 154
7060 Schorndorf

Sega-Mega-Verleihclub
Computertyp: Sega Mega Drive
Leistungen: Hot News, Clubblatt, Flohmarkt, Preisausschreiben
Schwerpunkte: Verleih der neuesten und besten Videospielmodule
Mitgliedsbeitrag: einmalig 30 Mark
Anschrift: Sega-Mega-Verleih-Cub
Andreas Nagl + Markus Rohrmoser
Schloßbergstr. 14
8129 Haid

TCP
Computertyp: Alle Systeme, bevorzugt Amiga
Leistungen: Sonderpreise für Soft- und Hardware, Tips und Tricks, ab 1.1.92 Clubmagazin für Amiga (Disk), Programmierervermittlung
Schwerpunkte: Kontaktpflege
Mitgliedsbeitrag: einmalig 10 Mark
Anschrift: TCP
Andreas Magerl
Hochplattenweg 4
8212 Übersee
08642/6697

TILL UND DIE PIRATEN

Hier ist er, der Gewinner unseres Players-Guide-Wettbewerbs: Till Cremer aus Wachtberg gewinnt 50 Spiele aus den unerschöpflichen *POWER-PLAY*-Archiven. Seine geniale "Monkey Island"-Lösung ist der absolute Favorit in der Redaktion. Wir finden, seine Arbeit muß belohnt werden. Natürlich hat uns noch eine ganze Reihe anderer Meisterwerke erreicht. Die Schönsten werden wir Euch in einer der nächsten Ausgaben vorstellen. Dann wird auch der Rest unserer Redaktionsspiele unter den Gewinnern verteilt. ***vw***



Bildbeschreibung

(1) Unser Held bekommt die drei Prüfungen, die er bestehen muß, um Pirat zu werden, von den drei Freibeutern in der Schenke aufgetragen. Daraufhin verdient sich Threepwood ein paar Dukaten, indem er sich im Zirkus als Kanonenfutter kaufen läßt. Schließlich ersteht er im Laden ein Schwert und eine Schaufel (2). Nachdem Threepwood gut durchtrainiert ist, versucht er gegen einige Piraten im Kampf zu bestehen, um später den Schwertmeister herauszufordern. Er besteht die erste Prüfung und beweist den drei Auftraggebern seinen Sieg mit einem T-Shirt vom Schwertmeister (3). Thr. macht sich an die zweite Aufgabe. Als er das Idol klaut, ist der Sheriff so zornig, daß er ihn im Meer ertränkt. Doch Thr. entkommt und birgt den Schatz von Melee Island im Dschungel. (4) Die drei Prüfungen erfolgreich absolviert, erfährt Thr. von dem blinden Wachmann, daß die Gouverneurin von dem Geist, LeChuck, entführt worden ist. Also befreit Thr. den Gefangenen, kauft ein Schiff, heuert den Einsiedler an und sticht endlich mit Kurs auf Monkey Island mit seiner Crew in See.
(5) Nach langen Irrwegen erreicht die Besatzung Monkey Island, und Thr. befördert sich wie im Zirkus mit der Kanone auf die Insel. Dort findet er im Fort Schießpulver und ein Fernrohr. Den Damm sprengt man in die Luft und findet das Seil beim Ertränkten.
(6) Werden die Seile miteinander verknüpft, kann Thr. die Ruder aus der Schlucht holen. Bei den Kannibalen nimmt er sich die Früchte, um sie anschließend an den Affen zu verfüttern. Ist der Affe anhänglich, dient er als Türsteher beim Affentempel (7). Die kleine Statue schenkt der Spieler den Eingeborenen, um sich den Bananengreifer nehmen zukönnen. Diesen tauscht man gegen einen Affenkopfschlüssel. Jetzt kann Thr. das Affenmaul, welches ihm den Eintritt in die Unterwelt von Monkey Island gewährt, öffnen.
(8) Dann ergattert sich der Darsteller den Navigator (Kopf) bei den Eingeborenen und sucht unsichtbar nach der Geister tötenden Wurzel auf dem Geisterschiff in den unterirdischen Gewölben. Die Kannibalen brauen aus der Wurzel einen Trank, der LeChuck vernichten soll (9). Inzwischrn kündigt sich die Heirat zwischen LeChuck und der Gouverneurin auf Melee Island an.
(10) Der Endkampf beginnt. (11) Der Geistesvertilger versagt und Thr. wird durch einen Kinnbaken in einen Grogautomaten befördert. Schnell ergreift er eine der Flaschen, schüttelt sie und (12) die schäumende Flüssigkeit zersetzt LeChuck Gänzlich. -HAPPY END!

Fortsetzung auf Seite 109



Power-Tips

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Tip aus der Redaktion — Civilization

Wir starten unsere Ratgeberrubrik mit dem neuen Strategiespiel von Sid Meier.

Die Spiellevels

Um Euch mit den einzelnen Spielmechanismen vertraut zu machen, wählt Ihr anfangs natürlich den leichtesten Level (Chieftain). Zusätzlich solltet Ihr Euch mit zwei gegnerischen Stämmen begnügen: Durch die fehlende Konkurrenz bleibt Euch mehr Zeit für wichtige Entscheidungen. Die strategische Lage entspannt sich weiter, wenn die Auseinandersetzung auf einer Wasserwelt stattfindet. Durch die zwangsläufige Insellage seid Ihr fürs erste vor Angriffen feindlicher Stämme sicher und könnt in relativer Ruhe das eigene Volk entwickeln.

Wir gründen eine Stadt

Lauft nicht zu lange mit den Siedlern in der Gegend umher. Seid Ihr zu lange auf der Suche nach einem passenden Siedlungsplatz, dann gehen wertvolle Spielrunden verloren, in denen die Gegner schon an den ersten Armeeinheiten basteln. Besonders günstige Siedlungsgebiete sind "Plains", "Grasslands" oder "River Squares". Wenn Ihr an einem Fluß siedelt, müßt Ihr mit gelegentlichen Hochwassern rechnen. Entwickelt frühzeitig die Fähigkeit "Masonry": Hohe Stadtmauern schützen nicht nur vor feindlichen Armeen, sondern auch vor Flutwellen.

Verteidigung

Sobald Ihr eine neue Stadt gegründet habt, müßt Ihr für die entsprechende Verteidigung sorgen. Anfangs reicht, im Gegensatz zur Empfehlung in der Anleitung, eine Einheit völlig aus. Produziert lieber neue Siedler, um das Gebiet schnell weiter auszudehnen und neue Städte zu gründen. Seid wählerisch: Es ist sinnvoller, wenige, ökonomisch starke Städte zu besitzen als einen Haufen mickrige Siedlungen, die nichts abwerfen. Von Städten in Wüsten oder Gebirgen ist deshalb abzuraten. Vorsicht vor unzufriedenen Bürgern. Die Burschen produzieren nur noch schleppend und sind immer am Rande der Hungersnot oder einer offenen Rebellion. Entwickelt möglichst bald "Bronze Working", damit Ihr eine schlagkräftige "Phalanx" aufstellen könnt. Viel Erfolg! *vw*



Im Moment scheint Ihr nur zwei Spiele im Kopf zu haben. Die eine Hälfte von Euch spielt Blue Bytes "Battle Isle", die andere den "Bundesliga Manager Professional" von Software 2000. Da sage noch einer, in Deutschland gibt es keine guten Programmierteams. Auf jeden Fall stapeln sich bei uns die Tips und Paßwörter zu diesen beiden Knallern. Leider können wir immer nur einen Glücklichen auswählen, der eine fette Prämie einstreicht. Seid also nicht allzu enttäuscht, wenn Ihr in diesem Monat nicht dabei seid.

In dieser Ausgabe gibt's eine Premiere. Die fleißigen POWER-PLAY-Redakteure scheuen weder Zeit noch Mühen und liefern ab jetzt regelmäßig ihren privaten Tip ab. Bei diesen "Tips aus der Redaktion" findet Ihr in harten Testreihen erprobte Starthilfen, Lösungen, kleine Cheats oder was immer uns sonst so auffällt bei neuen Spielen. In diesem Monat hat's gleich mich erwischt. Meine lieben Kollegen werden dann in den nächsten Ausgaben richtig loslegen. Natürlich bleibt weiterhin genug Platz für Eure eigenen Lösungen und damit haufenweise Dukaten, Golddublonen, Silberlinge und Credits und Euren Taschen.

Volker



Pools of Darkness

Phillip Kügie und Stefan Rzepka aus Vaterstetten lösen SSIs neuen Rollenspielknüller und verdienen sich damit die 500 Mark für den Tip des Monats.

Wer dieses lange und schwere Spiel nicht lösen und nur den Endfilm ansehen will, kann mal von der DOS-Ebene VACE_4_FINAL_0_0 (_ bedeutet Leerzeichen) eingeben! Der Nachspann ist so ohne jedes Problem anzuschauen!

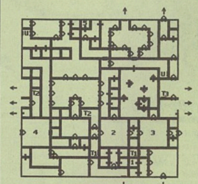
Die Angabe in Klammern bezieht sich auf den Namen der Karte.

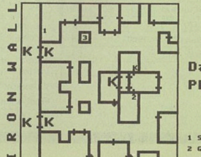
Pools of Darkness

Zu Beginn des Spiels geht Ihr in die Town Hall und redet mit Sasha, die gleich ein Treffen mit Euch bei Kuto's Gate ausmacht. Nachdem Ihr Euren Auftrag erhalten habt, geht Ihr noch in den nördlichen und den südlichen Teil der Town Hall. Anschließend durchschreitet Ihr Traitor's Gate und besucht im südwestlichen Teil die Troll Toss Tavern, wo Ihr einige Trolls bekämpfen solltet. Danach geht Ihr zu Kuto's Gate, wo Sasha Euch erwartet. Kaum seid Ihr losgegangen, werdet Ihr mit Bane und Elmister bekannt gemacht. Wenn Ihr in den Realms seid, geht Ihr in die nördliche Höhle.

Silver Blades Cave (Silverblades Cave)

In der Höhle angekommen, geht Ihr gleich durch die nördliche Tür zur Silver Lady. Mit Vaala solltet Ihr Euch verbünden und Euch auf die Suche nach den vier magischen Gegenständen machen. Den World Stone bekommt Ihr bei Punkt 5. Bei Punkt 4 erhaltet Ihr das Crucible of Flame. Den





Oakroot Staff bekommt Ihr bei Punkt 3 und den Lindenwood Staff bei Punkt 2. Nachdem Ihr alle vier Gegenstände gefunden habt, lauft Ihr zu Punkt 6, wo gerade eine Vaasan Army ankommt. Wenn Ihr sie besiegt, habt Ihr Euer erstes Problem in den Realms gelöst.

Melvaunt Temple (Melvaunt Temple)

Als nächstes geht Ihr zum Krater von Melvaunt. Dort werdet Ihr von Priam, der Eure Unterstützung braucht, erwartet. Sobald Ihr den Altarraum betretet, werdet Ihr von einer Wache in einen Hinterhalt bei Punkt 1 gelockt. Nachdem Ihr diese Armee besiegt habt, bekommt Ihr einen Schatz. Im ersten Untergeschoß könnt Ihr Euch das Gemurmel eines alten Mannes anhören. Geht als nächstes zu Brimwulf (6). Durchsucht den Raum und laßt Euch testen. Geht zum Altar (7) »Light incense and sip from Bowl«. Bei Punkt 8 müßt Ihr den Earth Elementals die Earthen Bowl abnehmen. Die Spirit Flame bekommt Ihr bei Punkt 9. Brimwulf gibt Euch bei Punkt 10 die Lamp of Vigilance. Wenn Ihr die Lampe bekommen habt, geht wieder in den ersten Stock und entzündet alle vier Brazier. Sobald Ihr das gemacht habt, könnt Ihr die Glocke bei Punkt 2 läuten. Nun könnt Ihr Euch im Erdgeschoß am Altar heilen lassen.

Taydomes Keep (Stockade manned by Giants)

Wenn Ihr das Keep betretet, werdet Ihr gleich von einigen Monstern angegriffen. Nachdem Ihr sie umgebracht habt, geht Ihr zu Punkt 1, wo Ihr Ruolun trefft. Geht zu Punkt 2 und befreit dort den Phlan Guard. Weiter nördlich könnt Ihr Euch einen Schatz holen. Ruolun verläßt Euch bei Punkt 5. Kimarr erwartet Euch bei Punkt 6.

Dragonhorn Gap (Dragonhorn Gap)

Kämpft in einem der Privaträume gegen die Eigentümer, um dort immer wieder erstehen zu können. Geht dann zu Punkt 10 und bringt dort den Fire Knife Commander um. Wenn Ihr ihn erledigt habt, geht in die Taverne (11) und redet mit dem Warrior. Auf dessen Hinweis geht Ihr in den südlichen Raum und tötet die Claud Giants. Nun könnt Ihr Euch auf den Weg zum Hill Giant Shaman begeben. Auf dem Weg zu ihm findet Ihr Kardals' Dagger (6). Und bald darauf auch dessen Besitzer, der gerade von einigen Monstern in die Mangel genommen wird.

Stockade manned by Giants

1 Ruoln
2 Cloth
3 Kimarr

Zentil Keep

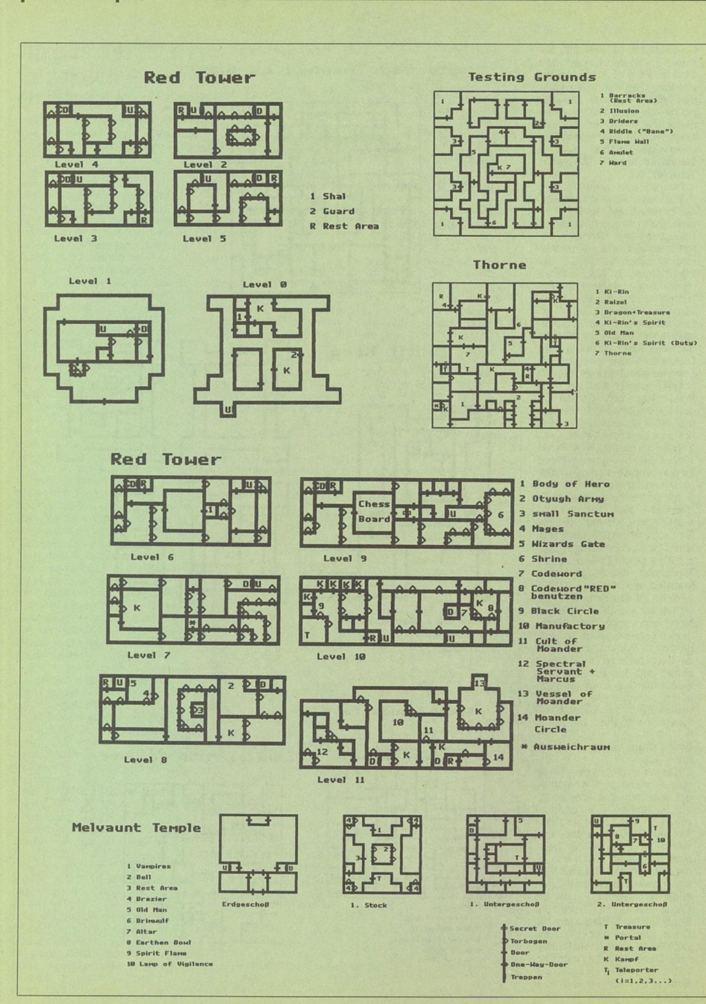
1 Manshoon's Adjutant
2 Booming Voice
3 Necklace

Silverblades Cave

1 Vaala
2 Lindenwood Staff
3 Oakroot Staff
4 Crucible of Flame
5 World Stone
6 Vassan Army

Ruins of Myth Drannor

1 Spectres
2 Dead Knight
3 Raksasha
4 Bodies
5 Elf


Red Tower
Level 4
Level 2
Level 3
Level 5
1 Shal
2 Guard
R Rest Area
Level 1
Level 0
Testing Grounds
1 Barracks (Rest Area)
2 Illusion
3 Driders
4 Riddle ("Bane")
5 Flame Wall
6 Amulet
7 Ward
Thorne
1 Ki-Rin
2 Raizel
3 Dragon+Treasure
4 Ki-Rin's Spirit
5 Old Man
6 Ki-Rin's Spirit (Duty)
7 Thorne
Red Tower
Level 6
Level 9
Chess Board
Level 7
Level 10
Level 8
Level 11
1 Body of Hero
2 Otyugh Army
3 small Sanctum
4 Mages
5 Wizards Gate
6 Shrine
7 Codeword
8 Codeword "RED" benutzen
9 Black Circle
10 Manufactory
11 Cult of Moander
12 Spectral Servant + Marcus
13 Vessel of Moander
14 Moander Circle
* Ausweichraum
Melvaunt Temple
1 Vampires
2 Bell
3 Rest Area
4 Brazier
5 Old Man
6 Brimwulf
7 Altar
8 Earthen Bowl
9 Spirit Flame
10 Lamp of Vigilance
Erdgeschoß
1. Stock
1. Untergeschoß
2. Untergeschoß
Secret Door
Torbogen
Door
One-Way-Door
Treppen
T Treasure
* Portal
R Rest Area
K Kampf
T_i Teleporter (i=1,2,3...)

Moanders Heart

1 Tissue
2 Wounded Soldier
3 Monsterous Arrow
4 Unguent
5 Iron Golems
6 Watcher
7 Weapon Tools
8 Cornucopia
9 Tanetal
10 Tanetal+Talisman

Moander Fuß

1 Altar

Moander Arm

1 Aeghwaet

Moander Eye

1 Device

Dark Dimension

1 Dragons
2 Bane Minions
3 Beholder Lair
4 Clock
5 Crystall

Kalistes Castle

1 Book
2 Drow Servant
3 Kitchen
4 Guardroom
5 Slaves
6 Gold and Gems
7 Kalistes' Eggs

Natürlich helft Ihr ihm aus der Patsche. Bei Punkt 7 trefft Ihr endlich mit dem Hill Giant Shaman zusammen, den Ihr dann sofort umbringen solltet. Bei Punkt 8 findet Ihr den Schatz des Shamanen. Wenn Ihr nun die Höhle betretet, werdet Ihr bei Punkt 12 für Eure Bemühungen um den Hill Giant Shaman belohnt. Da Ihr Euch nicht an die Anweisungen des Fire Giant haltet, versucht Ihr tiefer in die Höhle zu gelangen. In dem südlichen Gang werdet Ihr irgendwann gefragt, ob Ihr Euch ausruhen wollt. Nehmt das Angebot an und untersucht den Schädel, der dann auftaucht. Den Ring, den Ihr dort findet, solltet Ihr lieber gleich wegschmeißen.

In der Höhle werdet Ihr bei Punkt 14 auf einige Hill Giants stoßen, die Euch Ihren Plan erklären. Es ist egal, ob Ihr mit ihnen zusammenarbeitet oder es lieber allein probiert. Bei Punkt 9 trefft Ihr auf den Fire Giant Mage, den Ihr am besten sofort ausschaltet. Wenn Ihr ihn getötet habt, geht in den nordwestlichen Teil seiner Höhle und verfolgt die beiden startenden Drachen.

Dragon Cave (Dragon Cave)

Geht nun zum Krater von Verdigris, der in den nordwestlichen Gebirgen liegt. Dort ist eine Drachenhöhle. In der Höhle fangt Ihr gleich an, die vier Schlüssel zu suchen. Die Schlüssel gibt es an den Punkten 1, 2, 5, und 6. Holt Euch noch den Schatz bei Punkt 4 und bringt die Drachen an der Pit um (3). Wenn Ihr alles erledigt habt, geht zu der Tür mit den vier Schlössern und öffnet diese mit Hilfe der Schlüssel. Sobald Ihr durch die Tür gegangen seid, greifen Euch einige Dacoliches und Modthryth an. Nachdem Ihr diesen Kampf hoffentlich überlebt habt, könnt Ihr durch das Portal in Thornes Dimension gehen.

Thornes Dimension (Thorne)

Geht in dieser Dimension sofort zu Punkt 1, um Euch dort mit Waffen und Rüstungen auszustatten. Als nächstes befreit Ihr die Gefangenen (2), unter denen sich auch Raizel befindet. Wichtige Ausstattungsgegenstände verbirgt der Drache bei Punkt 3. Wenn Ihr Raizel dabei habt, könnt Ihr in den Geheimräumen im Westen und Osten einen großen Schatz finden. Bei dem alten Mann (8) findet Ihr einige Gegenstände. Er selber ist nicht so wichtig. An Punkt 6 sollte man sagen, daß man aus Pflichtgefühl gekommen ist. Zum Abschluß der Dimension geht man zu Thor-

ne persönlich, dem man durch einen Kampf sein Horn abnimmt. Nun läuft man zum Portal zurück, wo sich Elminster mächtig über das Horn freut.

Zhentil Keep (Zentil Keep; Drow Temple)

Am Eingang zu Zhentil Keep solltet Ihr die Wachen bluffen, um Euch die 50 Platinum zu sparen. Im südwestlichen Gebäude der Stadt hat jemand etwas Wichtiges zu erzählen. Geht gleich durch die beschriebene Geheimtür. Nun versucht Ihr Euch auf schnellstem Wege in den dritten Stock zu begeben, wo Ihr nach zwei Kämpfen auf Punkt 2 stoßt. Wenn Ihr dort weitergeht, stoßt Ihr irgendwann auf einen Blick, der Euch am Fortkommen hindert. Ihr müßt Euch mit Mass Invisibility unsichtbar machen, um vorbeigehen zu können.

Nun könnt Ihr ohne Schaden in den vierten Stock gehen. Am Punkt 3 befindet sich das Necklace. Nehmt Ihr es, seid Ihr in einem Kristallkäfig gefangen, aus dem Ihr aber wieder entkommt. Manshoon flüchtet, egal, ob Ihr das Necklace nehmt oder nicht, in den sechsten Stock und verschwindet durch ein Portal, das der hinter sich schließt. Nun geht wieder in den dritten Stock, damit Ihr vor dem zusammenfallenden Turm geschützt seid. Nun geht Ihr in das erste Untergeschoß. JE 36 enthält die Karte dieses Stockwerks.

Wenn Ihr dort auf einen geschmückten Wagen trefft, geht hinein und erpreßt für den Prinzen und die Prinzessin der Drow Lösegeld. Bei Punkt X könnt Ihr Tranet mitnehmen. Wenn Ihr rasten wollt, könnt Ihr das in den Dark Well's tun. Befreit alle Sklaven und geht dann einen Stock tiefer. In diesem Stock findet Ihr bei Punkt 5 Silk, der Ihr helfen solltet. Bei Punkt 8 findet Ihr die anderen Swanmays. Holt Euch die Pure Light Essence bei Punkt 6.

Bei Punkt 7 gibt es das Iron Medaillon. Bei den Lichtblitzen im Nordwesten geht Ihr am besten nach JE 5 vor. Geht bei Punkt 2 nach der Extrakarte. Der Iron Golem bei Punkt 3 läßt Euch dank des Iron Medaillon in Ruhe. Wenn Ihr nun das Pure Light in die Fontäne schüttet, habt Ihr auch diesen Teil gelöst. Nun geht Ihr durch die östliche Tür und kommt in einen anderen Drow Temple. Dort könnt Ihr bei Punkt 5 eine Karte finden. Befreit anschließend alle Sklaven und holt bei Punkt 3 die Poison Antidote, die Ihr für die Sklaven bei Punkt 4 benötigt. Wissenswertes erfahrt Ihr beim Orakel. Nun ist der Weg zum nächsten Portal nach Kalistes Land offen.

Land of Kalistes (Testing Ground; Kalistes Castle)

Wenn Ihr in dieser Dimension ankommt, werdet Ihr von Cynthia gefragt, ob Ihr Hilfe in den Drow-Tempeln hattet. Wahrheitsgemäß sagt Ihr, daß Euch Silk geholfen hat. Es stellt sich heraus, das Cynthia ihre Schwester ist, und das sie von Kalistes verzaubert wurde. Nun sollt Ihr für sie die Spiders und einige Drow Prisoners holen.

Die Spiders findet Ihr in dem rechten oberen Fühler, und die Drows kidnappet Ihr irgendwo. Bringt Ihr die Sachen und tötet Cynthia dann.

Geht nun zu den Testing Grounds, die sich links oberhalb der mittleren Gebirgskette befinden. In den Testing Grounds könnt Ihr die Wachposten mit dem Dieb ausschalten. In den Räumen mit Nr. 3 geben Euch Driders wertvolle Tips. In den Eckräumen könnt Ihr, wenn Ihr die Bewohner tötet, ausruhen. Die Antwort auf das Rätsel bei Punkt 4 ist Bane. Bei Punkt 6 findet Ihr das Amulett und bei 7 die Ward. Nun könnt Ihr in Kalistes Palor.

Auf dem Weg zu Kalistes Castle kommt Ihr an einem Stockade vorbei, in dem Ihr Storm finden könnt. Geht in Kalistes Village und benutzt den Einstieg im Westen, um in Kalistes Palor zu gelangen. Bei Punkt 2 erfährt man, daß ein Dwarf-Mädchen in der Küche (3) ist. In der Küche müßt Ihr runtergehen und alle Sklaven (1) befreien. Nun holt Ihr Euch den Schatz und geht zu den Eiern (3), wo sich auch Kalistes aufhält. Geht nun wieder über die Küche zurück.

Myth Drannor (Ruins of Myth Drannor)

Bei Myth Drannor begegnet Ihr Nacacia, die Euch begleiten sollte. Bei Punkt ? begegnen Euch einige Raksasha, die gerade einen Ritter töten wollen. Geht über Punkt 4 zu Punkt 5, wo Ihr Tyrantraxus Rückkehr verhindern müßt.

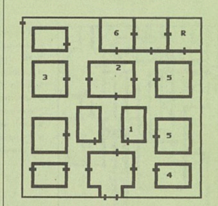
Red Tower (Red Tower)

Im ersten Stock des Red Tower trefft Ihr auf eine Illusion. Wenn Ihr mit der Illusion geredet habt, geht auf das Klo, wo Ihr auf einige Phlan Warrior trefft. Geht mit ihnen einen Stock tiefer. Bei Punkt 2 trefft Ihr auf Guards, denen Ihr zuhören solltet. Geht dann zu Punkt 1 und befreit Shal. Dann holt man sich im sechsten Stock bei Punkt 1 den Schatz. Im achten Stock sollte man sich im Shrine (3) die Särge ansehen.

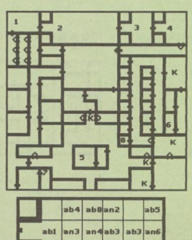
Den Inhalt kann der eine oder andere vielleicht brauchen. Im Stock darüber nach der Wizards Gate schaut man sich zuerst das Schachbrett von Marcus an und befreit am Punkt 6 die Cultists.

Im zehnten Stock trickst man die Zauberer an der Tür (8) aus, indem man das an Punkt 7 erhaltene Word RED sagt. Danach rottet man an Punkt 9 und den angrenzenden Räumen den Black Circle aus. Nachdem Ihr die Kreaturen in den Räumen bei Punkt 11 und 14 niedergemacht habt, seht Ihr

Drow Temple

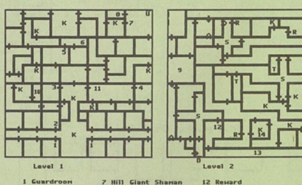


1 Oracle
2 Portal to Kalistes
3 Poison Antidote
4 vergiftete Sklaven
5 Sklaven
6 Map



1 Bridge
3 Iron Golem
4 Fountain
5 Silk
6 Pure Light
7 Iron Medallion
8 Swanmays

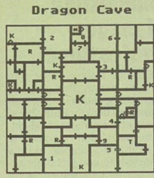
Dragonhorn Gap



Level 1 — Level 2

1 Guardroom
2 Shop
3 Trainings Hall
4 Kitchen
5 Kardal
6 Kardals Dagger
7 Hill Giant Shaman
8 Shamans Vault (Copper Key, Book)
9 Fire Giant Mage
10 F K Commander
11 Tavern
12 Reward
13 Ring(wegwerfen)
14 Hill Giants

Dragon Cave



1 Blue Key
2 Silver Key
3 Loch mit toten Drachen
4 Treasure of a Skeleton
5 Copper Key
6 Black Iron Key
7 Locked Doors
8 Dracoliches
9 Scroll (Protection of Dragonbreath)

Euch das Gefährt in der Nische an Punkt 13 an.

In der Fabrik (10) tötet Ihr die neuen Bits'of Moander. Dann geht Ihr zu Punkt 12, wo Euch Marcus erwarten sollte. Wenn er noch nicht da ist, geht Ihr zurück zu Punkt 13 und versucht die schlafenden, nicht aufzuwecken. Durch ein Mißgeschick erwachen sie, und Ihr müßt sie bekämpfen. Danach probiert Ihr es nochmal bei Marcus (12). Habt Ihr ihn besiegt, müßt Ihr noch zum Vessel of Moander und davonfliegen. Das Schwert, das Ihr von Shal bekommt, ist gut dafür geeignet, den Gegner zu köpfen und mit ihm durch die Dimensionen zu reisen.

Moander's Dimension (Fuß; Eye; Ohr, Heart)

Wenn Ihr wieder zum Red Tower kommt, bitten Euch die Bewohner von Phlan, die unter dem Red Tower leben, um Hilfe. Ihr sollt die Eindringlinge vertreiben. Dazu genügt es, wenn Ihr in einem der westlichen Gebäude die Kidnapper umbringt. Nun könnt Ihr wieder gehen und an dem Seil nach oben klettern. In Moanders Dimension greift Ihr zuerst eine Human Patrol an, um sich besser auszurüsten. Geht dann in den Fuß von Moander. Dort geht Ihr zuerst mit den Guards mit, weigert Euch aber dann, wenn die Euch mit der Ooze überschütten wollen.

Befreit nun die Gefangenen aus Ihren Zellen. Holt Euch dann deren Schatz und verlaßt den Fuß dann wieder. Als nächstes geht Ihr zu der Wunde am Arm und sprecht mit Aeghweat und nehmt seinen Auftrag an. Bekämpft nun alle Monster (K) und geht dann zu Punkt 2, wo Euch Aeghweat die Potions gibt. Geht nun ins Ohr und bringt alles um, was Euch in die Quere kommt. Wenn Ihr den Weg entlang geht, trefft Ihr auf einen Mann, mit dem man reden sollte.

Ihr findet dort einen Schatz, und man kann dort aufsteigen. Im Auge könnt Ihr Euch einige Devices anschauen. Geht nun in Moanders Heart und benutzt an der Wand Eure Potions, um ins Herzinnere zu gelangen. Geht zu Punkt 1 und holt Euch das Tissue. Füttert es und nehmt es mit, auch wenn es Euch gelegentlich mal beißt. Sucht nun den Watcher, der sich immer nur an Punkten mit Nummer 6 aufhält. Lauft einfach alle Sechser ab. Irgendwo wird er schon sein.

Nun geht Ihr zu Punkt 9, wo Euch eine Illusion von Tantal erwartet, die Euch angreift. Nachdem Ihr sie besiegt habt, geht zu Punkt 2 und redet mit dem verwundeten Soldaten. Sucht nun wieder den Watcher. Danach holt Ihr Euch bei Punkt 7 die Weapon Tools und bei Punkt 8 das Cornucopia. Geht nun zu Punkt 3 und baut Euch mit den Weapon Tools Waffen, bis Ihr verletzt werdet. Sucht nun wieder den Watcher und helft ihm, Moander wieder einzuschläfern.

Wenn Moander wieder schläft, magnetisiert Ihr bei Punkt 5 Eure Ausrüstungsgegenstände und holt Euch das Unguent an Punkt 4. Bringt es gleich wieder zum Watcher und löst dann einen Elektroschock bei Punkt 10 aus. Wenn Ihr den Watcher nun wieder trefft, hat er bereits eine Falle im Right Vetricle vorbereitet. Diese Falle funktioniert nicht richtig. Der Watcher wird von Tanetal umgebracht. Nun müßt

Ihr gegen Tantal antreten und ihn besiegen. Jetzt könnt Ihr mit dem Talisman wieder zu Elminster nach Limbo gehen.

Mulmaster City (Cave of Arcam)

Geht in Mulmaster City in die Arena und betätigt Euch dort als Gladiatoren. Nun laßt Ihr Euch zu Arcam bringen und tötet ihn ohne jede Diskussion. Geht jetzt in die Arcam Cave und schlagt Euch bis zum Portal durch.

Dark Dimension (Dark Dimension)

In Dark Phlan solltet Ihr mit Gragnak Ulfim (2) reden und im nördlichen Gebäude den ansehnlichen Schatz holen. Befreit Sasha von ihrem Möchtegerngatten (1). Geht zu Punkt 3 und haltet die Minions auf, das Monument zu errichten. Geht im Westen aus der Stadt und blast an der Iron Wall für jeden Charakter einmal ins Horn. Wenn Ihr in Gothemnes Land seid, werdet Ihr von Sasha gefragt, wo Elmminster ist.

Sagt es Ihr nicht, denn sie ist nur eine Illusion eines Raksasha. Bei Punkt 1 erwartet Euch ein sehr schwieriger Kampf. Darum ist es überlebenswichtig für jeden Charakter, die Scroll versus Dragon Brreath zu benutzen. Geht in den Restroom, da Euch gleich der nächste schwere Kampf gegen eine Masse Minions erwartet. Danach erledigt Ihr gleich die Paar Beholder und holt Euch bei Punkt 5 den Schatz. Im inneren Bereich findet Ihr einen Pool, in dem etwas glitzert. Derjenige Eurer Party, der den Ring an hat kann sich den anderen Ring holen. Kurz darauf kommt Gothemnes wieder, der Euch die drei schwersten Kämpfe im ganzen Spiel liefert.

Habt Ihr alles richtig gemacht, dann dürft Ihr Euch jetzt an einem Abspann laben.

vw

Nebulus 2

Ein paar Hilfen gefällig? Kein Problem, Volker Reineking kann weiterhelfen.

Im Pausenmodus erhält man nach Eingabe von "BLUEHOUSE" oder "HOUSEBLUES", je nachdem in welchem Turm man sich befindet, alle verfügbaren Extras. Durch das Eingeben von "LOVE AND LOVE", "GREENTREES" oder "ICEHOUSE" im Titel-Screen gelangt man in einen der späteren Level.

Bundesliga Manager Professional

Bodmar Reuter kennt sich aus im harten Profigeschäft und schickt uns einen kleinen Cheat, mit dem Ihr Eure Mannschaft etwas verbessern könnt. Man setzt drei eingesetzte Spieler (mit Nummer) auf die Transferliste und gibt drei neuen Spielern dieselben Nummern. Nun holt man die Spieler aus der Transferliste zurück in die Mannschaft und siehe da: Jetzt haben wir 14 Spieler auf dem Feld (aber mit nur elf Nummern).

Bundesliga Manager Professional

Maurice Zaft aus Kundert befreit Euch von allen Geldsorgen. Jetzt könnt Ihr Euch die teuersten Spieler leisten ohne Bankrott zu machen.

Man geht zur Bank und nimmt drei Kredite zu jeweils 1 Mark auf. Versucht man jetzt noch einen Kredit aufzunehmen (max. 3999997 Mark). Dieser Antrag wird zwar abgewiesen, aber das Geld wird Euch trotzdem gutgeschrieben.

Might & Magic III

Daniel Ratheiser aus Alsheim versorgt alle Rollenspieler mit den ersten Teleporternamen und Paßwörtern. Bleibt zu hoffen, daß uns bald die erste Komplettlösung erreicht.

Teleporternamen:
Baywatch — Seadog
Fountain Head — Home
Wildabar — Freeman
Swamp Town — Doomed
Blistering Heights — Redhot
Arena — Arena
Isle of Fire — Fire
Frozen Isles — Air
Forsaken Sands — Earth
Swamp Isle — Water

Paßwörter:
Castle Whiteshield — Joabary, Smello
Castle Blood Reign — Ogre, Nortic
Castle Dragontooth — 11, 20000
Raise Sunken Isle — Youth
Arachnoid Cavern — 20.301
Dark Warriors Keep — 314

Slithercult Stronghold — Epsilon
Castle Blackwind — Ten
Castle Greywind — Circle
Cathedral of Carnage — Moose will be Weeds — Field: JVC
Evil Eye Forest Dungeon — Eyes, Blink, Tears
Central Control Sector — Creators
Engine Sector — Warp, Sublevel
Main Engine Sector — Primary
Fountain Head Dungeon — Rats
Einige Geheimnisse — Darkness, Icicle, Secret, Chain, Mirror, Chair, Echo, Tomorrow

Noch ein paar Tips: Den Titel Crusader erhält man hinter einer Wand im Hidden Valley. Das Relik für Unicorn besitzt die Prinzessin Trueberry im Sumpfland. Die Keycard für die Pyramiden findet man im Mount Keystone. *vw*

Outzone

Stephan Reichartz aus Bonn liefert alle Paßwörter für Lankhors Knobel- und Geschicklichkeitsspiel.

Level 2: CHARLEY
Level 3: BREWSTER
Level 4: RV W RAMA
Level 5: THE ABYSS
Level 6: J CAMERON
Level 7: L BRITISH
Level 8: SOUTHSIDE
Level 9: HUELSBECK
Level 10: B FIEDEL
Level 11: BITMAP BRO
Level 12: M BIEHN
Level 13: FACTOR 5
Level 14: J HIPPEL
Level 15: R MATTHEWS
Level 16: TEXAS
Level 17: J BURNS
Level 18: SILVESTRI
Level 19: T HOLLAND
Level 20: CAULDRON 2
Level 21: MOORCOCK
Level 22: Z
Level 23: DRACULA
Level 24: POLEDOURIS
Level 25: STARDUST
Level 26: SOON
Level 27: HORROR
Level 28: TALES

The Simpsons

Auch Bart und seine Lieben sind unsterblich. Wie das geht? Ihr wartet einfach ab, bis die Szene geladen wird, in der die Familie vor dem Fernseher sitzt. Jetzt gebt Ihr "COWABUNGA" ein und die Simpsons-Sippe ist unsterblich. Dieser Tip stammt von Heinrich Berghoff aus Kiel. Do the Bartman!

Builderland

Von Volker Reineking aus Bremen stammen die Paßwörter zu Loriciels "Builderland".

Level 1: BUILDI
Level 2: YOTTHA
Level 3: BEARBY
Level 4: OCTOPY
Level 5: DIABLO
Level 6: GOTIUS

Wizardry IV — The return of Werdna

Fortsetzung vom Heft 1/92

Heute geht es dem Oberbösewicht endgültig an den Kragen. Um nun in das Schloß zu gelangen, muß ein Paßwort genannt werden. Mit Hilfe der Hinweise des Orakels und der Anleitung findet man das gesuchte Wort: es ist Werdnas uralter Schlachtruf: "Trebor Sux". Im Schloß angekommen, findet man den Inn verschlossen vor, die Zitadelle ist scharf bewacht, und einer der beiden Brunnen ist beschädigt. Steigt Werdna in den noch funktionierenden Brunnen, fällt sein Alignment auf Evil zurück und alle Items, die er im Schloß gesammelt hat, werden zerstört. Ist Werdnas Alignment Evil, kann er auch keine neuen Items im Schloß aufnehmen.

Um den beschädigten Brunnen zu reparieren, braucht Werdna die Maintenance Cap. Wenn er dann im reparierten Brunnen badet, steigt sein Alignment auf Good. Um den Inn zu betreten, holt man sich den Schlüssel vom Innkeyper (heißt tatsächlich so!) im nordwestlichen Turm des Schlosses. Im Inn begegnet man den Von Halstern Knights, die Werdna nicht angreifen, wenn er die Items Arrow of Truth, Crystal Rose, Maintenance Cap und Orb of Dreams hat.

Um die Zitadelle gefahrlos betreten zu können, braucht Werdna die Items Arrow of Truth, Crystal Rose, Maintenance Cap, Orb of Dreams und 1 000 000 Goldpieces. Dafür erhält er das Rallying Horn und freies Geleit.

The Castle: Level — 1

Wichtige Items: Arrow of Truth, Crystal Rose, Maintenance Cap, Orb of Dreams, Signet Ring.

Man befindet sich auf der Brüstung des Schlosses. Ein unbedachter Schritt und Werd-

na stürzt in die Tiefe. Dieser Level ist zu etwa einem Drittel nicht kartographiert, da man nicht überall hinkommt. Es wäre aber möglich, daß sich dort noch etwas befindet, wo jetzt leere Stellen sind.

Den Arrow of Truth erhält man vom Order of Laurel für den Dab of Puce. Die Crystal Rose gibt's bei den Ladies of the Rose, wenn man Trebor's Geist zur Ruhe gebracht hat und Werdnas Alignment Good ist.

Die Maintenance Cap hat der Order of the Pelican. Solltet Ihr angegriffen werden, habt Ihr wahrscheinlich das falsche Schwert vom Altar in Level 7 mitgenommen oder den Tempel nicht in Ordnung gebracht.

Den Orb of Dreams tauscht der Order of the Tyger Cubs für das Pennonceaux. Um am Baron's Counsil vorbeizukommen, braucht Ihr: Arrow of Truth, Crystal Rose, Maintenance Cap, Orb of Dream und Rallying Horn. Habt Ihr all das, erhält Werdna den Signet Ring.

The Castle: Level — 2

Wichtige Items: Inn Key, Mythril Gauntlet, (Void Transducer).

Hier befinden wir uns auf den Türmen des Schlosses. Es gilt hier das gleiche wie in Level — 1, nur daß man zwei Stockwerke tief stürzen kann, was meist tödlich endet. Dieser Level ist zu etwa zwei Dritteln nicht kartographiert. Doch auch hier besteht die Möglichkeit, daß an den jetzt leeren Stellen noch etwas zu finden ist.

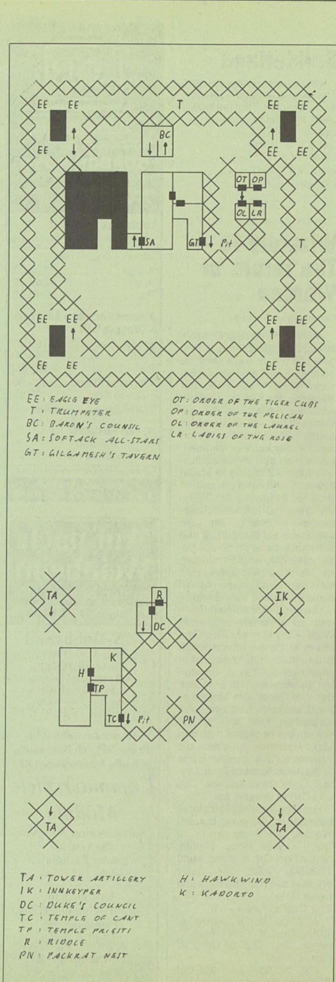
Im Packrat's Nest findet man ein Item namens Void Transducer, allerdings habe ich nicht herausfinden können, was man mit ihm anstellt.

Den Inn Key, den man braucht, um in den Adventurer's Inn zu kommen, hat der Innkeyper, der auf der nordwestlichen Turmspitze sitzt.

Hinter einer versteckten Tür in der Zitadelle erwartet Werdna ein Rätsel. Die Antwort ist gleichzeitig der gesuchte Gegenstand: Mythril Gauntlet.

Im letzten Level von Wizardry IV habe ich zwei Lösungen gefunden, es könnten aber noch mehr sein:

1. Auf der Spitze der Zitadelle trifft man das Duke's Council. Um nicht von ihnen angegriffen zu werden, benötigt Werdna die Items Arrow of Truth, Crystal Rose, Maintenance Cap, Orb of Dreams, Rallying Horn und Signet Ring. Nun erhält Werdna das (einmalige) Angebot, zum neuen Overlord gemacht zu werden.



2. Nachdem Werdna sich zum Dach des Inns durchgekämpft hat, steht er einer lebenden Legende gegenüber: Hawkwind, der Mann, der Werdna damals besiegte und das Amulett zurückbrachte. Wer sich nun in den Kampf stürzt, wird feststellen müssen, daß Hawkwind von keiner Waffe und keinem Zauberspruch verletzt werden kann. Die Überwindung dieses Hindernisses liefert wieder das Orakel: Hawkwind ist wie Achilles, man muß nur seine Schwäche finden. Den Hinweis darauf finden wir in den Karten: In den Felsen des Cosmic Cube und des Maze of Wandering erkennen wir Buchstaben, die den Namen eines Monsters bilden, das Hawkwind besiegen kann. Also zurück zu einem Pentagramm im Cosmic Cube, das entsprechende Monster beschworen und Hawkwind ist Schnee von gestern. Bevor es zur letzten Begegnung mit dem Gott Kadorto kommt, muß Werdna den Mythril Gauntlet equipt und die Holy Limp Wrist dabei haben, sonst kommt man nicht an das Amulett, das der Gott in der Hand hält. Hat man das Amulett endlich in der Hand, wird Kadorto besiegt und Werdna zum neuen Gott.

vw

Wrath of the Demon

Heiko Herold aus Fontane/Villorba kennt sich mit Dämonen aus. Er hat uns ein paar nützliche Tips für die PC-Version geschickt.

Generell: In den Lauflevels hat Kartenzeichnen nicht viel Sinn, da es reicht, aus der anderen Richtung zu kommen oder anders zu laufen (kurz stehenbleiben statt weiterlaufen usw.), um die Gegner zu verschieben, ganz zu überspringen oder gar mehrmals erscheinen zu lassen. Also sind kurze Reaktionszeiten gefragt. In den Kampflevels kommt es dagegen auf die richtige Strategie an: Goblins werden kniend erwartet, größere Gegner (Drachen, Cave Guardian, Swamp und Tempel) erwartet man ganz links, bis sie einen Schritt vor Reichweite herangekommen sind; dann das Schwert schwingend so lange vorwärtsspringen, bis man einen Treffer plaziert hat. Danach wieder nach links gehen und abwarten; auf keinen Fall den Gegner ganz nach rechts drängen, sonst teilt er Hiebe aus und kann nicht ver-

letzt werden. Besonders schwere Hiebe verbrauchen zwei Herzchen, also nicht zu lange warten und schon vorher F3 drücken.

Levels: In der Höhle erst nach links und dann nach rechts gehen. Auf der Straße erst rechts in Richtung Turm gehen; den Wassertropfen nehmen und ihn kurz danach auf das Feuer schütten, dann dieses überspringen. Vor dem Turm ganz nach rechts gehen und springend auf den Vogel einschlagen. Der Troll ist eine (unergiebige?) Flaschenquelle, also sofort auf ihn eindreschen, wenn er erscheint. Hat man schon drei Herzen, kann man eines verbrauchen und die nächste Flasche nehmen, damit ist man immer randvoll mit Energie. Danach geht man nach links zum Tempel.

Schloß: Die Flaschen können jederzeit aufgesammelt werden, wenn man in der Nähe ist. Davon abgesehen sieht der Weg so aus: 0: Start, 1, 2, 3: Schalter betätigen, 4, 5: Schlüssel nehmen, 6: Goblin bekämpfen und Schlüssel nehmen, eventuell 7, 8: Schalter betätigen und grüne Flasche nehmen; muß aber nicht so sein. 9: Drachen bekämpfen und den Schlüssel nehmen, 10: Feuerball nehmen, 11: Dämon bekämpfen.

Jetzt werden Sie denken: Schönes Spiel — aber es ist einfach zu schwer, das schreit ja geradezu nach einem Cheat Mode. Den habe ich zwar nicht gefunden, dafür aber habe ich das File WRATH.SAV entschlüsselt. Die zwischen den einzelnen Levels abgespeicherten Spielstände bilden jeweils ?80 bis 128 Byte lange Blöcke. Innerhalb jedes einzelnen Blokkes bestimmen das 24., 26. und das 28. Byte die Anzahl Herzen, Blitze und Schutzschilder. Mehr als drei (?03, nicht ASCII-drei) ergibt null, also im Titelbild jedes Levels abspeichern, aus dem Spiel herausgehen (geht am schnellsten mit Ctrl-Pause) und mit den PC-Tools oder einem ähnlichen Programm die "Korrektur" vornehmen. Damit wäre das Königreich dann wohl gerettet. vw

Elf

Wenn Ihr den Tip von Patrick Stolba aus Griesheim ausprobieren wollt, müßt Ihr schnell sein. Ihr tippt während des Spiels schnell (!) CHOROPOO ein. Jetzt hat man je neun Gewürzarten, 99 Pets und ist wieder gesund.

Shadow Dancer

Robert Jansen aus Stuttgart verschafft Euch unendliche Leben. Ihr geht einfach in den Pausenmodus und gebt "GIVE ME INFINITES" ein. Schon seid Ihr unsterblich. Ganz einfach wenn man's weiß.

Rolling Ronny

Frank Siebert aus Dorsten weiß einen Trick auf dem Amiga, um in Starbytes Geschicklichkeitsspiel unsterblich zu werden. Durch Drücken der Space-Taste geht Ihr in den Pausenmodus. Jetzt drückt Ihr die "C"-Taste und anschließend den Feuerknopf. Jetzt könnt Ihr mit Ronny über den Bildschirm fliegen, Ihr müßt keine Juwelen mehr einsammeln und habt unbegrenzte Leben. Das dürfte fürs erste reichen.

Leisure Suit Larry 5:

Nicole Sczesny aus Bad Homburg ist ein alter Larry-Fan und schickte uns als erste die Komplettlösung.

Larry in Los Angeles:

Larry nimmt die Kaffeekanne und betritt das Zimmer. Danach trinkt er einen Schluck Wasser (nach so einer Verhandlung!) und beschließt sogleich, seine Siebensachen zu packen; aus diesem Grunde betritt er sein Büro (hinten links).

Er schaltet zunächst seinen Cartridge-Tape-Player (hintere Tischplatte an und wählt eines der 24 Musikstücke aus. Dann

öffnet er die Schublade unterhalb des Tape-Players und findet sein Batterieladegerät. Neben dem Monitor entdeckt er drei Bänder für seinen Camcorder. Perfekt! Drei Bänder — drei Mädchen: Als er sich die Bänder näher anschaut, stellt er fest, daß diese erst entmagnetisiert werden müssen. Hinten auf der Arbeitsplatte befindet sich der Entmagnetisierer. In ihn steckt Larry die drei Bänder. Nun verwendet Larry den Desinfizierer (Faß in der Ecke). Da Larry alle Aufgaben in seinem Büro erledigt hat, geht er ins Archiv (Tür geradeaus vom Foyer). Was liegt denn da? Eine AeroDork-Airlines-Gold-Card. Larry nimmt sie natürlich mit (was denn sonst?). Jetzt sucht Larry den Ordner der drei Mädchen. Er findet sie im rechten Schrank, in der obersten Schublade. Er schaut sich die Mappen genauer an und findet eine Serviette, eine Streichholzschachtel und eine Visitenkarte. Larry schaut sich die Visitenkarte an, dann verläßt er den Raum.

Im Foyer steckt er das Batterieladegerät in die Steckdose und in dieses den Camcorder. Nach einigem Warten beträgt die Batterieleistung wieder 100%. Vorsichtig zieht Larry die Apparatur wieder aus der Steckdose, wobei Stromschläge durchaus nicht ungewöhnlich sind. Vorsichtshalber schiebt er schon mal eine Kassette in den Camcorder. Nanu, was ist denn das für ein merkwürdiges Gebilde (rechts unten auf dem Bildschirm)? Das muß sich Larry gleich anschauen.

Nun geht Larry ins Freie, wo schon seine Limousine wartet. Schnell noch ein Blick zu Chesty Turbo, der Gründerin der PornProdCorp (Brunnenstatue). Larry steigt in den Wagen. Nach einer kleinen Erkundung der Wagenausstattung kommt Larry am Flughafen an.

Zunächst beschließt er, sich ein Flugticket am Automaten (links neben der Eingangstür) zu kaufen. Er schiebt seine AeroDork-Karte in den Spalt und kauft sich ein Ticket nach New York. Nach sorgfältiger Eingabe des Sicherheitscodes entnimmt Larry das Flugticket und seine Gold-Card. Im Flughafengebäude zeigt er der Kamera seine AeroDork-Karte und wird eingelassen. Im Wartesaal "setzt" Larry sich auf den Stuhl und nach einigem Warten erscheint die Aufforderung, sich zu melden. Also "gibt" er sein Flugticket der Ticketmaschine neben der Tür.

Im Flugzeug nimmt Larry noch rasch die Flugzeitschrift aus dem Sitznetz und träumt von seiner Passionate Patti... (hier erfolgt ein automatischer Personenwechsel).

Patti im Nachtclub und im F.B.I. Headquarters

Nach einem Gespräch mit dem Clubmanager und Inspektor Desmond findet Patti sich in einem Labor wieder. Zuerst schaut sie sich den Mann im vorderen Bildteil an, dann die beiden Leute in der Mitte. Da es in dieser Raumhälfte nichts Interessantes mehr zu sehen gibt, läuft Patti ein Stück weiter.



In der anderen Raumhälfte wird sie zuerst in den Computer aufgenommen (man merke sich vorsichtshalber die Telefonnummern. Nun schaut man sich den Mann mit dem Reagenzglas an und geht dann eine Tür weiter zum Arzt.

Danach (endlich wieder draußen) nimmt Patti den eisernen BH und schaut ihn sich an. Vorsichtshalber zieht sie ihn gleich an (man weiß ja nie). Dann steigt sie ins Auto und nimmt die Champagnerflasche . Sie führt ein Telefongespräch mit Desmond und läßt sich ein Fax über Reverse Biaz und ein Fax über P.C. Hammer schicken. Sie steigt wieder aus und betritt das Labor, um sich den Data Man und die DataPaks zu holen. Sie schiebt ein DataPak in den Data Man und besteigt das Auto erneut. Nun zeigt sie dem Fahrer das eine Fax von Reverse Biaz und schläft danach ein...

Larry in New York

Larry ist in New York angekommen und verläßt den Warteraum. Neben der Kamera befindet sich eine Sammelbüchse, aus der sich Larry den einzigen Quarter nimmt. Nun versucht er, sich eine Limousine zu rufen. Aber wie? Larry schaut sich die Werbung am oberen Bildschirmrand an und findet die Telefonnummer (Achtung: merken!) eines Limousinenservice. Er geht zum Telefon und wirft das Geldstück ein. Dann wählt er die Nummer und wird verbunden. Ist dies erledigt, geht er ins Freie und setzt sich in die Limousine. Als erstes nimmt er sich den Kalender, den jemand im Auto gelassen hat. Er schaut ihn sich an und findet Kreditkarten und Bares. Dann zeigt er der Fahrerin die Serviette des Hard-Disk-Cafs.

Dort angekommen, betritt Larry das Caf. Er öffnet die Flugzeitschrift und findet eine interessante Information. Larry redet mit dem Maitre. Da dieser ihm freiwillig keine Lochkarte geben will, besticht Larry ihn mit mindestens 100 $. Larry nimmt den Lochstreifen und schiebt ihn in die Maschine. Im nächsten Raum setzt sich Larry, bis Michelle kommt. Er will ihr folgen, doch das geht nicht, also kehrt er in die Eingangshalle zurück.

Larry nimmt sein Lochband und benutzt es mit der Musikbox (vorne links). Er kann nun mit der veränderten Karte auch die zweite Tür öffnen. Endlich sitzt er im selben Raum wie Michelle und beginnt ein langes Gespräch, bis Michelle ihm erlaubt, sich an ihren Tisch zu setzen. Nun schaltet er schnell den Camcorder ein. Am Tisch redet er weiter, bis sein Video im Kasten ist. Am Ende überreicht er Michelle den Kalender und die Kreditkarten. Larry ruft sich eine Limousine bis zum Flughafen mit Hilfe des nun freigewordenen Telefons. Am Flughafen kauft er sich ein Ticket nach Atlantic City. Im Flughafengebäude lädt Larry zuerst einmal seine Camcorderbatterien und wechselt die Kassette. Dann betritt er auf bekannte Weise das Flugzeug und schläft ein...

Patti in Baltimore

Patti befindet sich vor dem Shill-Gebäude und betritt es. In der Eingangshalle betrachtet sie eine Tafel. Sie schaut sich die Namen der Reihe nach an und stößt schließlich auf die Rever Records. Sie spricht den Wächter an und er holt ihr den Fahrstuhl herunter.

Oben angelangt, nimmt sich Patti die goldene Platte. Man hört sich nun die goldene Platte ganz normal an, dann erhöht man die Geschwindigkeit, danach läßt man die Platte rückwärts spielen, einmal mit normaler und einmal mit schnellerer Geschwindigkeit.

Patti betritt nun das Studio. Sie geht direkt zum Keyboard: Die ersten beiden Male muß man noch selbst spielen, das dritte Mal geht das "wie von selbst". Dann darf sie sich das Playback anhören. Im Studio bietet sie Rever Champagner an. Zurück in ihrer Limousine steckt sie den P.C. Hammer DataPak in den Data Man und schaut sich die Information an. Nun zeigt sie dem Fahrer die Adresse und schläft ein.

Larry in Atlantic City

Larry ist in Atlantic City. Im linken Teil des Flughafens stehen vier Spielautomaten. Larry zieht nun bei einem Automaten den Hebel und gewinnt einen



WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP OF THE 90´S

STAUNEN - TESTEN - SPIELEN

TOP AKTUELL		Amiga	Atari	PC/IBM
4 D Sports Boxing	DA	64,90	64,90	76,90
7 Colors	DA	59,90	59,90	64,90
Airbus 320		V.B.	VB	V.B.
AD&D Collection		76,90	76,90	82,90
Advantage Tennis		V.B.	V.B.	V.B.
Air Combat Aces	DA	76,90	76,90	89,90
Air Sea Supremacy	DA	76,90	76,90	89,90
Air Land Sea	DA	82,90	-------	89,90
Alien Breed	DA	64,90	-------	-------
Alien Storm	DA	64,90	64,90	-------
Amnios	DA	64,90	-------	-------
Another World		V.B.	V.B.	V.B.
Apidya		V.B.	V.B.	V.B.
Baby Jo	DA	64,90	64,90	76,90
Barbarian 2	DA	64,90	64,90	-------
Bards Tale Constr. Set	DA	-------	-------	76,90
Bards Tale Trilogy	DA	-------	-------	89,90
BAT 2		-------	-------	V.B.
Battle Isle	DV	76,90	76,90	89,90
Battletech 2	DA	-------	-------	82,90
Black Gold	DV	69,90	69,90	76,90
Blue Max	DA	76,90	76,90	82,90
Blues Brothers	DA	64,90	64,90	69,90
Booly	DA	69,90	59,90	64,90
Boston Bomb Club	DA	64,90	64,90	64,90
Builderland		59,90	59,90	-------
Bundesliga Man. Prof.	DV	76,90	-------	76,90
Capcom Collection	DA	76,90	76,90	-------
Captain Planet	DA	64,90	64,90	-------
Centerbase		V.B.	V.B.	V.B.
Chart Attack	DA	76,90	76,90	-------
Civilisation		V.B.	V.B.	V.B.
Cisco Heat	DA	69,90	-------	-------
Conquestador	DV	69,90	69,90	76,90
Conquest of Longbow	DA	-------	-------	89,90
Cruise for a Corpse	DV	69,90	69,90	V.B.
Deathbringer	DA	64,90	64,90	64,90
Death Knights of Krynn	DA	76,90	-------	76,90
Deuteros	DA	76,90	76,90	-------
Die Kathedrale	DV	89,90	89,90	89,90
Double Dragon 3	DA	64,90	-------	-------
Dragons Lear		-------	-------	V.B.
Elvira 2	DA	V.B.	V.B.	V.B.
Exodus 3010		V.B.	V.B.	V.B.
Eye of the Beholder 2		-------	-------	V.B.
Face Off	DV	64,90	64,90	76,90
Falcon 3.0		-------	-------	V.B.
Fighter Command	DA	76,90	76,90	-------
Final Blow	DA	64,90	64,90	-------
Final Fight	DA	64,90	64,90	-------

TOP AKTUELL		Amiga	Atari	PC/IBM
First Samurai		76,90	-------	-------
Formula One Grand Prix		V.B.	V.B.	V.B.
Fort Apache	DA	76,90	76,90	82,90
Games Winter Challenge	DA	-------	-------	82,90
Gauntlet 3	DA	64,90	64,90	-------
Godfather 3		V.B.	V.B.	-------
Great Courts 2	DA	69,90	69,90	76,90
Heart of China	DA/DV	89,90	-------	89,90
Heimdall		82,90	-------	-------
Home alone	DA	64,90	-------	76,90
Hudson Hawk	DA	64,90	64,90	-------
Indiana Jones 4		-------	-------	V.B.
James Pond 2 (Robocod)	DA	64,90	-------	-------
Kaiser	DV	99,90	99,90	99,90
Kings Quest 5	DV	89,90	-------	99,90
Knightmare		76,90	-------	-------
Knight of the Sky	DA	82,90	-------	89,90
Last Battle	DA	64,90	-------	-------
Leander	DA	76,90	-------	-------
Leisure Suit Larry 5		V.B.	-------	89,90
Lemminge	DA	64,90	64,90	82,90
Lemmings Data	DA	59,90	-------	64,90
Links		-------	-------	99,90
Links Hyatt		-------	-------	59,90
Lone Wolf		-------	-------	64,90
Lord of the Rings	DA	-------	-------	82,90
Lotus Turbo Chall. 2	DA	64,90	64,90	-------
Mad TV	DV	V.B.	V.B.	89,90
Magic Garden	DA	64,90	-------	-------
Martian Memorandum		-------	-------	89,90
Medieval Warrior		64,90	-------	76,90
Mega Lo Mania		76,90	64,90	V.B.
Megatraveller 2		-------	-------	82,90
Microprose Golf	DA	82,90	-------	-------
Mig 29 Super Fulcrum		89,90	89,90	99,90
Might & Magic 3		-------	-------	99,90
Mike Ditka Football	DA	-------	-------	82,90
Monkey Island 2	EV	V.B.	-------	76,90
Moonfall	DA	64,90	64,90	-------
Moonstone		69,90	-------	-------
Napoleon	DA	59,90	-------	-------
Necronom	DA	69,90	-------	-------
No Greater Glory		-------	-------	82,90
Nova 9		-------	-------	89,90
Pegasus	DA	64,90	-------	-------
PGA Golf Plus	DA	-------	-------	82,90
PGA Course	DA	-------	-------	49,90
Pit Fighter	DA	64,90	64,90	-------
Police Quest 3	DA	-------	-------	89,90
Populous/Sim City	DA	76,90	76,90	82,90

TOP AKTUELL		Amiga	Atari	PC/IBM
Populous 2		V.B	-------	V.B.
Powermonger	DA	76,90	76,90	-------
Powermonger Data Disk	DA	44,90	-------	-------
Red Baron	DA	82,90	-------	89,90
Realms	DV	76,90	76,90	-------
Return of Medusa	DV	69,90	69,90	76,90
Riders of Rohann		-------	-------	82,90
Rise of the Dragon	DV	82,90	-------	89,90
Robin Hood	DA	64,90	64,90	76,90
Robozone	DA	64,90	64,90	-------
Rugby World Cup		64,90	64,90	-------
Rules of Engagement		64,90	-------	82,90
Secret Weapon of the Luftw.		-------	-------	89,90
Shadow of the Beast	DA	82,90	64,90	-------
Shadow Sorcerer	DA	69,90	69,90	76,90
Silent Service 2	DA	82,90	82,90	82,90
Space 1889		76,90	76,90	82,90
Space Wrecked	DA	V.B.	-------	76,90
Spellcasting 201		-------	-------	89,90
Spot	DA	64,90	59,90	64,90
Starbyte Supersoccer	DV	69,90	69,90	76,90
Star Treck 6		-------	-------	V.B.
Stratego	DA	64,90	64,90	76,90
Strike 2	DA	-------	-------	76,90
Strike Fleet	DA	64,90	64,90	-------
Strip Poker Deluxe 2	DA	64,90	-------	76,90
Supaplex	DA	64,90	-------	-------
Super Car Pack	DA	-------	-------	82,90
Super Space Invaders	DA	64,90	64,90	-------
Suspicious Cargo	DA	64,90	64,90	-------
Steigenberger Hotel	DV	59,90	-------	-------
Team Suzuki	DA	64,90	64,90	76,90
Terminator 2	DA	64,90	64,90	76,90
The Oath	DA	64,90	-------	-------
The Simpsons	DA	64,90	64,90	76,90
Think Cross	DA	59,90	59,90	-------
Time Quest		-------	-------	82,90
Traders	DA	69,90	69,90	-------
TV Sports Boxing		-------	-------	82,90
Ultima 7		-------	-------	V.B.
Utopia	DA	76,90	76,90	-------
Whirlwind Snooker	DA	76,90	76,90	-------
Wild Wheels	DA	69,90	-------	76,90
Willy Beamish	DA	-------	-------	89,90
Wing Commander 2		-------	-------	89,90
Wing Comm. 2 Mission 1		-------	-------	49,90
Wizardry 7		-------	-------	V.B.
Wolfpack	DA	76,90	64,90	89,90
WWF Wrestlemania	DA	64,90	64,90	-------
Yeagers Combat	DV	-------	-------	82,90

Bestellungen ab 90,– DM versandkostenfrei · nur für lieferbare Artikel gültig · Konsolen ab 140,– DM.

GAMEBOY-MODULE je 59,90

Bubble Bobble
Cäsar Palace
Castelian/Nebulus
Castlevania 2
Double Dragon 2
Final Fantasy Legend
Gremlins 2
Malibu Beach Volleyball
Mickeys Dang. Chase
Navy Seals
Paperboy
Pac Man
Play Action Football
Radar Mission
Snoopy
The Simpsons
Tour de Trash/ Skate or Die 2

ANDERE MODULE AUF ANFRAGE

MEGA-DRIVE MODULE

Alle aktuellen Mega-Drive-Module lieferbar

GRUNDGERÄT & SONIC 369,-

LÖSUNGSBÜCHER je 29.90

Bane of the Cosmic Forge
Bards Tale 1
Bards Tale 2
Bards Tale 3
Bloodwych Data Disk
Buck Rogers
Cadaver
Cadaver Pay Off
Captive
Champion of Krynn
Codename Iceman
Conquest of Camelot
Curse of the Azure Bonds
Death Knights of Krynn
Dragonflight
Dragon Wars
Dungeon Master
Elvira
Eye of the Beholder
Future Wars
Indiana Jones
Larry 1
Larry 2
Larry 3
Legend of Fairghail
Loom
Maniac Mansion
Monkey Island
Operation Stealth
Powermonger
Space Q.3
Spirit of Adv.
andere Bücher a.A.

VERSANDKOSTEN

NACHNAHME 9,– VORKASSE 4,–
SERVICELEISTUNGEN:
EXPRESS 7,– AUFPREIS
KARTON 3,– AUFPREIS
SPIEL TESTEN 2,–
DA= DEUTSCHE ANLEITUNG
DV= DEUTSCHE VERSION

Fordern Sie Noch heute unsere kostenlose Preisliste an!

VIDEOPREISLISTE

Bestellen Sie unsere Videopreisliste: Auf einer VHS-Videocassette werden die wichtigsten Neuerscheinungen je ca. 3 Minuten lang vorgestellt.
90 Minuten nur **DM 24,90**

SIE ERHALTEN **2,–** DM RABATT!
Wenn Sie sich bei der Bestellung auf diese Zeitschrift beziehen!

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an 06196/8 47 47.
Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonusstern. Für 15 Sterne erhalten Sie einen Joystick Com. Pro.....Gratis.....!

WORLD OF WONDERS Wir sind für Sie da in...

Für Druckfehler keine Haftung.

NORDRHEIN-WESTFALEN
Versand
Ansprechpartner:
Thomas
02195-7758
Mo-Fr 17-21 Uhr

HESSEN
Versand u. Ladengeschäft
Marktplatz 39
6231 Schwalbach/Ts.
06196-84747
Fax: 82467
Mo-Fr 10-13 u. 15-21 Uhr
Sa 10-13 Uhr

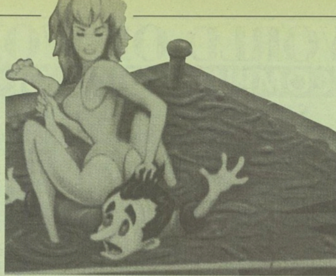
BAYERN
Versand u. Ladengeschäft
Kilianstr. 9
8752 Gunzenbach
06029-7192
Fax: 7192
Mo-Fr 10-21 Uhr
Sa 10-14 Uhr

BERLIN
Versand
Ansprechpartner:
Bernd
030-3246326
Mo-Fr 17-21 Uhr

SCHLESWIG-HOLSTEIN
Versand
Ansprechpartner:
Markus
0461-93796
Mo-Fr 17-21 Uhr

NIEDERSACHSEN
Versand
Ansprechpartner.
Thomas
0511-4581650
Mo-Fr 17-21 Uhr

BADEN WÜRTEMBERG
Versand + Abholung
7500 Karlsruhe
0721/2 18 67
Mo-Fr 16-19 Uhr
24 Std. Anrufbeantw.



Quarter. Er sucht wieder eine Limousinen-Verleih-Telefonnummer (an bekannter Stelle). Er bestellt sich einen Wagen per Telefon und zeigt der Fahrerin die Streichhölzer. Nach einer kurzen Weile befindet er sich vor dem Casino. Er spricht die Türsteherin an und nennt ihr eine beliebige Zahl, daraufhin gewinnt er zehn "Tramp-Dollars". Er beschließt sogleich, das Geld zu vermehren, und zwar an der Video-Poker-Maschine.

Tip: Abspeichern vor jedem Spiel, dann höchstmöglichen Einsatz wählen und spielen; wenn Larry verliert, holt man sich den alten Spielstand zurück und versucht es erneut. Bei jedem Gewinn: wieder abspeichern.

Ist Larry völlig pleite, gibt ihm die Türsteherin wieder 10 "Tramp-Dollars". Hat er nun einen gewissen Besitz (ca. 700 "Tramp-Dollars"), betritt Larry eine der hinteren Türen des Casinos. Er gibt dem Mann 25 "Tramp-Dollars" und setzt sich auf seinen Platz. Nun wartet er auf die Show. Während der Show schaut er sich Jennifer genau an.

Nach der Show verläßt er das Casino, um sich den Steg genauer anzusehen. Alle Geschäfte haben geschlossen, bis auf "Ivana Skates". Larry betritt das Geschäft und geht an die Theke. Schon taucht Ivana auf und Larry redet mit ihr. Er gibt ihr 250 "Tramp-Dollars". Larry verläßt den Laden und zieht gleich die Rollschuhe an. Nun fährt er die Bahn auf und ab, bis er Lana trifft. Er spricht sie an. Nach einem längeren Gespräch zieht er seine Rollschuhe aus und gibt sie zurück.

Danach eilt er ins Casino und geht dort durch eine der hinteren Türen. Er zahlt dem Mann 500 "Tramp-Dollars". Dann schaltet er vorsichtshalber den Camcorder ein. Nun beginnt der Kampf. Für die Aufnahme gibt es auch wieder Punkte: Als er endlich draußen ist, läßt er den Türsteher eine Limousine holen und besteigt den Wagen.

Am Flughafen angekommen, kauft Larry ein Ticket nach Miami. Er lädt den Camcorder auf, wechselt das Band und steigt in das Flugzeug. Gute Nacht!

Patti in Philadelphia

Patti ist in Philadelphia bei K-RAP. Sie betritt das Haus und betätigt die Kontrolltafel neben der Tür (die richtige Kombination findet sie auf dem Fax oder auf dem DataPak). Im Büro nimmt sie den Brieföffner. Im Pflanzentopf findet sie einen Schlüssel, den sie an sich nimmt. Sie öffnet mit ihm die Schreibtischschublade. Beim Durchsuchen dieser findet sie einen blauen Kleber mit einer Nummer und einen Ordner. Sie öffnet den Ordner und findet einen wichtigen Zettel. Damit Krapper nichts merkt, fotokopiert sie den Zettel, aber der Kopierer spinnt und Patti wird ganz schwarz. Sie legt den Ordner wieder in den Schreibtisch. Den Schlüssel vergräbt sie wieder und den Brieföffner legt sie behutsam an seine alte Position.

Sie betritt nun das Bad, und beschließt, eine Dusche zu nehmen. Die Dusche spielt nun Aufzug und Patti landet im Untergeschoß. Dort nimmt sie als erstes die Kleider vom Ständer und zieht sie an. Dann geht sie nach rechts weiter. An der Tür zu Studio B gibt sie die Nummer ein, die sie auf dem Kleber gefunden hat. Aus dem Regal geradeaus nimmt sie ein Band. Sie legt das Band in die Maschine (auf dem Tisch links vorne). Sie schaltet eine Weile (7x) an der Apparatur (am Tisch links) herum, bis sie das Gespräch der Rap-Gruppe hören kann. Sie schaltet als Beweis das Band ein.

Patti wird von P.C. Hammer erwischt und er sperrt sie ein. Sie schaltet das Band aus und spult es zurück, dann nimmt sie es an sich. Um sich zu befreien, schaltet sie noch einmal an der Apparatur herum, richtet dann das Mikrophon aus und spricht bzw. singt hinein. Ergebnis abwarten! Endlich befreit, klettert sie hinaus. Sie gelangt durch den Aufzug wieder nach oben, nimmt ihr Kleid und schleicht nach unten in ihre Limousine. Sie läßt sich nach Hause fahren und träumt...

Larry in Miami

Larry kommt nach Miami. Zunächst läuft er nach links und holt sich zwei Quarter aus dem Zigarettenautomaten. Dann sucht er wieder die Limousinen-Telefonnummer. Außerdem findet er die Telefonnummer von den "Just Green Cards" (Schild vom Mittelgebäude aus ansehen). Er ruft zuerst den Limousinenverleih an, anschließend die "Just Green Cards", geht danach nach draußen und holt sich seine Green Card ab.

Draußen wartet schon eine Limousine auf ihn, die er auch gleich besteigt. Larry zeigt der Fahrerin die Visitenkarte des Zahnarztes. Dort angekommen, betritt er als erstes die Praxis. Auf einem Tisch liegt ein Zierdeckchen, das Larry selbstverständlich an sich nimmt. Er bindet sich das Deckchen um den Kopf, klopft an die Scheibe und das Fräulein läßt ihn sofort in die Praxis.

In der Praxis lernt er ChiChi kennen. Larry schaut sie an und beginnt ein Gespräch. Er schaltet die Kamera an und gibt ChiChi die Green Card. Sie lädt ihn in ihre Wohnung ein. Natürlich hat er die ganze Gymnastikstunde auf Band. Dann betritt er nochmals die Praxis und ruft sich einen Wagen. Am Flughafen zieht er sich ein Ticket nach Los Angeles. Er betritt das Flugzeug und träumt...

Das weiße Haus

Patti hat es geschafft und wird ins Weiße Haus eingeladen.

Larry wacht auf, als das Flugzeug dabei ist abzustürzen. Er bietet sich an zu helfen. Im Cockpit betätigt er sämtliche Schalter und schaltet damit den Autopilot an. Er wird laut schreiend empfangen und vom Präsidenten ins Weiße Haus eingeladen.

Natürlich treffen sich Patti und Larry beim Dinner.

Als Patti Mr. Bigg entlarvt, bedroht er sie, doch sie löst das Problem mit dem Zusammenschlagen der Ellenbogen (der eiserne BH!). Larry hat es mal wieder geschafft und darf sich für's erste mit seiner Liebsten zurückziehen. *vw*

Lotus Turbo Challenge 2

Den Motor anwerfen und durchstarten: Gunnar Hillebrecht aus Wenden hat alle Paßwörter für Gremlins neues Rennspiel herausgefahren.

Nachtfahrt: TWILIGHT
Nebel: PEA SOUP
Schnee: THE SKIDS
Wüste: PEACHES
Stadt: LIVERPOOL
Marsch: BAGLEY
Sturm: E BOW

Wenn Ihr als Paßwort DUX eingebt, dann kommt Ihr in ein kleines Bonusspiel. Laßt Euch überraschen. Wenn Ihr als Paßwort TURPENTINE eingebt, dann dürft Ihr alle Level ohne Zeitlimit abfahren — das Spiel macht dann allerdings nur noch halb soviel Spaß. *vw*

Deuteros

Achim Nieder-Vahrenholz aus Meerbusch kann allen Deuteros-Spielern aus der kosmischen Patsche helfen. Ist man im Spiel, so drückt man einfach "Shift C ". Der Bildschirm wird jetzt rot. Betätigt man nochmals dieselben Tasten, entfärbt er sich wieder.

Geht Ihr jetzt in das Lagermenü, so findet man dort alle zur Zeit produzierten Gegenstände. Diese Anzahl ändert sich nicht, auch wenn man Gegenstände verbraucht.

Last Ninja 3

Martin Nimz aus Bremen sendet uns die komplette Level-Codeliste zu dem Spiel Last Ninja 3 auf dem Amiga.

Level 1: —
Level 2: IMED
Level 3: URTI
Level 4: BASD
Level 5: NUOS
Level 6: REOO

The Secret of Monkey Island

Falls Ihr Guybrush endlich einmal sterben sehen wollt, solltet Ihr den Ratschlag von Axel Bieberstein aus Ratingen

beherzigen. Laßt Guybrush einfach für mindestens zehn Minuten im Wasser stehen. Unser Möchtegern-Pirat wird eine wundersame Umwandlung mitmachen. Laßt Euch überraschen. *vw*

Winzer

Martin Stozek aus Bonn hat einen gewinnträchtigen Trick in Starbytes Wein-Simulation entdeckt. Man gehe in die Stadt zur Werbeagentur, wähle Europäisches Fernsehen und stelle alle Ziffern auf 9. Jetzt müßte man eigentlich genug Geld haben, um die nächste Zeit zu überleben. *vw*

Mega lo Mania

Matthias Meier aus Schwerin hat sich auf seinem Amiga ausgiebig mit Mega lo Mania beschäftigt und die Codes für alle vier Teamanführer ausgetüftelt. Die Codes beginnen bei der Epoche eins und enden bei der "Mutter der Schlachten".

MADCAP

Epoche	Code
1	I U I A Z X F I W M B
2	G Z I A R Z L I W M X
3	M K I A V Z L X X S J
4	K P I A N B S X X S F
5	Q A I A D A M Y X S L
6	O F I A V B S Y X S H
7	U Q H A Z B S J T A T
8	S V H A R D Y J T A P
9	S H K A F Z F M W M J
MdS	J G L A N D P H O S Y

SCARLET

Epoche	Code
1	O V I A Y A S I W M C
2	M A J A Q C Y I W M Y
3	S L I A U C Y X X S K
4	Q Q I A I Y F X X S G
5	W B I A C D Y Y X S M
6	U G I A Q Y F Y X S I
7	A S H A U Y F J T A U
8	Y W H A M A M J T A Q
9	Y I K A E C S M W M K
MdS	P H L A O U O K O S G

CAESAR

Epoche	Code
1	U W I A N C Y I W M D
2	S B J A B Y F I W M Z
3	Y M I A F Y F X X S L
4	W R I A X Z L X X S H
5	C D I A N Y F Y X S N
6	A I I A F A M Y X S J
7	G T H A J A M J T A V
8	E Y H A B C S J T A R
9	E K K A W D Y M W M Q
MdS	C P K A T C S E T G F

OBERON

Epoche	Code
1	C T I A O C Y I W M A
2	A Y I A C Y F I W M W
3	G J I A G Y F X X S I
4	E O I A Y Z L X X S E
5	K Z H A O Y F Y X S K
6	I E I A G A M Y X S G
7	O P H A K A M J T A S
8	M U H A C C S J T A O
9	M G K A U D Y A N M Y
MdS	K L K A I Z F O D M W

Space Rogue

Philip Kensche aus Herzogenrath ist unter die Raumpiloten gegangen und meldet sich für uns aus dem All.

1. Wo finden Sie welche Personen?

Hiathra Starbase
— Orillion
— Hal9k
— Ceback
Micon I Outpost
— Sir Eld
— Selvian
Micon II Mining Station
— Drak
— namenloser Verrückter
ConVec East Mining Station
— Omas
— Blutous
Langrange Mining Station
— Sishaz-Agnh
Coth Carrier
— Janus
Deneb Prime Starbase
— Duchess Avenstar
— Vengor
— Tiwa
Free Guild Outpost
— Gut
— Chi-Sha
— Mann im Schlafsaal für die Voranmeldung bei Gut
Ross Mining Station
— Händler("Children's Videodisk")
— Lux-23a
— Dr. Elanius Ferah
Trochal Outpost
— Vilanie
— Nyncene
Micon IV Mining Station
— Zoriath Prosk
Personen, die überall zu finden sind:
— Somar Ian
— Veda
— Ichiki
— Toom

2. Spielverlauf:

A. Man kann sich am Anfang direkt vom Startkapital einen Saphire Laser kaufen und sich dann als Piraten- bzw. Manchijäger sein Geld verdienen. Von dem zusammengeschossenen Geld betreiben wir später Handel. Für diesen Weg sollte man allerdings gut kämpfen können.

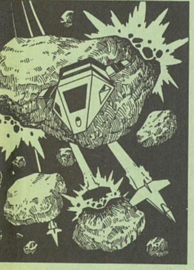
B. Wenn man will, kann man auch schon von Anfang an handeln. Gute Handelsrouten sind Deneb (Luxusgüter) — Bassruti (Nahrungsmittel) — Nar'see (Mineralien) oder Hiathra (Hi-Tech) — Arcturus. Bei dieser Variante muß man allerdings aufpassen, daß man nicht abgeschossen wird.

3. Aufträge und Jobs:

A. Wir fliegen zur Hiathra Starbase und besorgen uns von Orillion den Pilotenschein gegen 10 Crs Gebühr. Danach sprechen wir mit Ceback. Sie

gibt uns einen Brief, den wir Tiwa übermitteln müssen. Nachdem wir einige Male Briefträger für die beiden gespielt haben, belohnt Ceback uns mit einer kleinen Information über den Standort einer Keycard.

B. Im Micon I Outpost erhalten wir von Sir Eld einen Auftrag. Wir müssen eine Statue zu Orillion bringen. Wir überbringen also die Statue (unbedingt auf die Antworten zu Orillion achten!) und erhalten von Sir Eld die Stealth Box.



C. Wenn wir einen höheren Rang haben, können wir zu Duchess Avenstar gehen. Wir sollen für sie Targon finden.

D. Auf der Ross Mining Station treffen wir Lux-23a. Der kleine Roboter sucht seine "Freundin". Wir finden sie im Free Guild Outpost. Es ist Chi-Sha, die eigentlich Naid-77j heißt. In der Zeit, in der wir sie zu Lux-23a bringen, haben wir einen Reparatur-Droiden. Lux schickt uns den zu Hal9k, von dem wir als Dank für die Hilfe einen neuen Droiden bekommen.

E. Zariath Priosk, der Gravitationswissenschaftler in Zed N27, braucht für die Fertigstellung seines Antigravitations-Triebwerks eine funktionstüchtige Translucent Coil. Ein solches Exemplar bekommen wir auf Coth Carrier. Wir gehen im Vorraum durch die obere Tür, die man mit der Keycard öffnen muß. Aufpassen, es wimmelt von Alarmkarten! Wir gehen also zuerst diagonal nach rechts oben und dann direkt nach oben auf die rechte Seite eines Kastens. Wir untersuchen ihn, wobei wir unbedingt die Amoebic Lenses brauchen, die wir von Veda bekommen, und nehmen uns die Translucent Coil. Dafür erhalten wir von Zoriath eine Stealth Box oder einen Null Damper. Dieser verhindert, daß man in einem Malir Gate Energie verliert.

F. Omas sucht die Frau, die dem Black Hand Cult verfallen ist. Es ist Nyncene in Sigure.

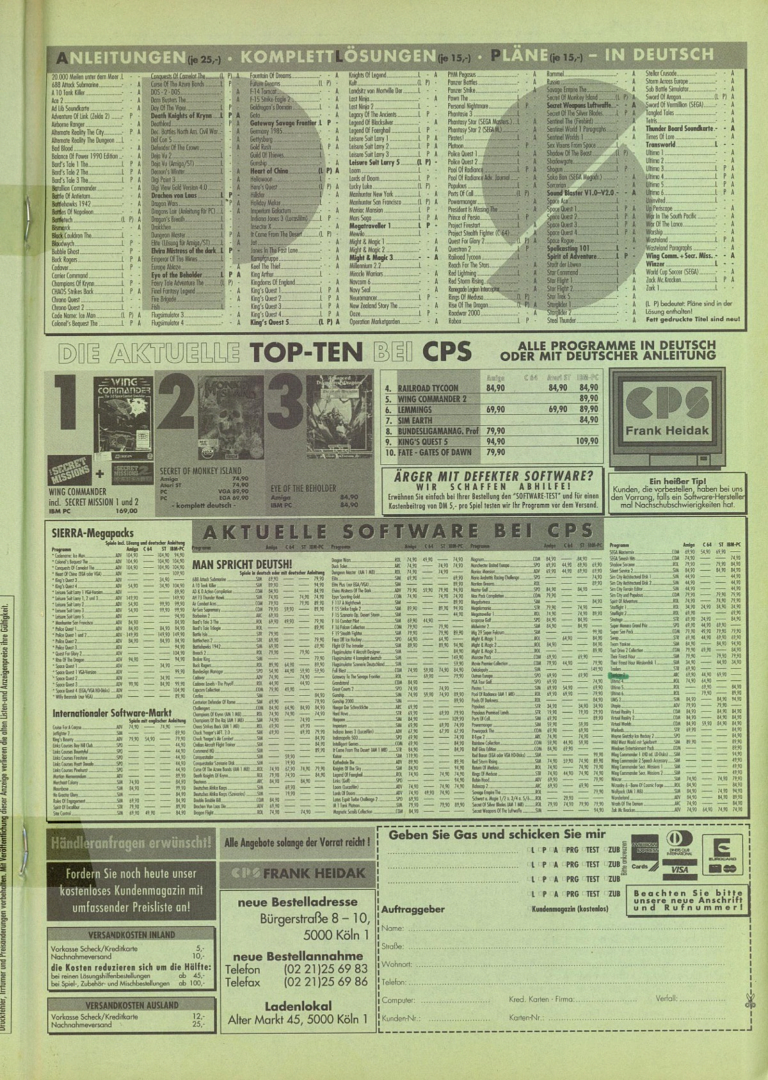
G. Wenn wir eine "Children's Videodisk" für einen Händler in der Ross Mining Station zu Chi-Sha transportieren, erhalten wir ein paar Crs.

H. Ein Mann auf der Deneb Prime Starbase möchte mehr über die Rasse der Sishaz-Agnh wissen. Wenn wir für ihn ein Exemplar auf der Langrange Mining Station untersuchen, erhalten wir von ihm ein gewisses Malir Artefakt.

I. Somar Tan sucht eine gestohlene Ladung NSBs. Diese finden wir auf der Bassruti Mining Station. Dort lebt ein durch eine Genmanipulation entstandenes Monster. Jetzt wird es gefährlich: Wir locken das Monster aus dem Haus. Das machen wir, indem wir auf dem Landeplatz kurz zur linken oberen Ecke laufen und dann schnell rechts an unserem Schiff vorbeigehen. Wenn wir das Monster jetzt sehen, ist alles O.K. Wenn nicht, wiederholen wir die Aktion. Wir laufen also zur unteren Türe. Das Monster versucht jetzt, durch einen Eimer durchzulaufen. Wir müssen uns etwas beeilen und auf direktem Weg durch den ersten Raum zur rechten Tür laufen.

Im nächsten Raum gehen wir dann wieder durch die rechte Tür und finden eine Menge Kram. Dort suchen wir ein wenig herum und laufen dann, nachdem wir die NSBs gefunden haben, direkt zum Schiff. Nun müssen wir wieder aufpassen, daß das Monster uns nicht schnappt. Am besten gehen wir diagonal zwischen dem Eimer und unserem Schiff durch und starten. Vorher abspeichern! Mit den NSBs fliegen wir zu dem Verrückten auf der Micon II Mining Station. Wir geben ihm eine Spritze, und er identifiziert sich als Cpt. Targon. Er verlangt von uns, daß wir zu Gut gehen und ihm alles erzählen, Gut würde uns helfen (man sollte allerdings schon vorher mit ihm gesprochen und sich angefreundet haben). Gut fliegt mit uns nach Sigure.

Während wir mit Vilanie sprechen (vorher müssen wir das Psionic Shield gefunden und aufgesetzt haben), wird der Outpost angegriffen. Vilanie gibt uns die Koordinaten des Manchi Homestars. Wir verlassen den Outpost und fliegen nach Zed N27. Dort baut



ANLEITUNGEN (je 25,-) · KOMPLETTLÖSUNGEN (je 15,-) · PLÄNE (je 15,-) – IN DEUTSCH
(L P) bedeutet: Pläne sind in der Lösung enthalten!
Fett gedruckte Titel sind neu!
DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS
ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
1
WING COMMANDER incl. SECRET MISSION 1 und 2 IBM PC 169,00
2
SECRET OF MONKEY ISLAND
Amiga 74,90
Atari ST 74,90
PC VGA 89,90
PC EGA 69,90
- komplett deutsch -
3
EYE OF THE BEHOLDER
Amiga 84,90
IBM PC 84,90
Amiga
C 64
Atari ST
IBM-PC
4. RAILROAD TYCOON 84,90 84,90 84,90
5. WING COMMANDER 2 89,90
6. LEMMINGS 69,90 69,90 89,90
7. SIM EARTH 84,90
8. BUNDESLIGAMANAG. Prof 79,90
9. KING'S QUEST 5 94,90 109,90
10. FATE - GATES OF DAWN 79,90
CPS
Frank Heidak
ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE?
WIR SCHAFFEN ABHILFE!
Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den "SOFTWARE-TEST" und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.
Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Software-Hersteller mal Nachschubschwierigkeiten hat.
SIERRA-Megapacks
Spiele incl. Lösung und deutscher Anleitung
AKTUELLE SOFTWARE BEI CPS
MAN SPRICHT DEUTSH!
Spiele in deutsch oder mit deutscher Anleitung
Internationaler Software-Markt
Spiele mit englischer Anleitung
Händleranfragen erwünscht!
Alle Angebote solange der Vorrat reicht!
Geben Sie Gas und schicken Sie mir
L P A PRG TEST ZUB
Bitte ankreuzen
Kundenmagazin (kostenlos)
Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!
CPS FRANK HEIDAK
neue Bestelladresse
Bürgerstraße 8 – 10,
5000 Köln 1
neue Bestellannahme
Telefon (02 21)25 69 83
Telefax (02 21)25 69 86
Ladenlokal
Alter Markt 45, 5000 Köln 1
Beachten Sie bitte unsere neue Anschrift und Rufnummer!
Auftraggeber
Name:
Straße:
Wohnort:
Telefon:
Computer:
Kred. Karten - Firma:
Verfall:
Kunden-Nr.:
Karten-Nr.:
VERSANDKOSTEN INLAND
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 5,-
Nachnahmeversand 10,-
die Kosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei reinen Lösungshilfenbestellungen ab 45,-
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen ab 100,-
VERSANDKOSTEN AUSLAND
Vorkasse Scheck/Kreditkarte 12,-
Nachnahmeversand 25,-
Drucktehler, Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Mit Veröffentlichung dieser Anzeige verlieren die alten Listen- und Anzeigenpreise ihre Gültigkeit.

Zoriath sein Antigravitations-Triebwerk ein und legt das Ziel der Reise fest: Manchi Homestar. Wir kämpfen uns bis zum Planeten vor und landen.

Das Spiel ist gelöst, und wir können nun die schöne Endseqenz genießen.

3. Wo finden wir welches Item?

Delithium Gel:

Ross Mining Station

Restaurant. Wir gehen durch die rechte Tür und suchen oben rechts im Müll.

Psionic Shield:

Micon IV Mining Station

Wir gehen vom Landeplatz nach oben und dann durch die rechte Tür (Keycard). Wegen einer Alarmplatte gehen wir diagonal nach rechts unten und anschließend möglichst dicht am rechten Rand nach oben und kontrollieren alles.

Keycard:

Hiathra Starbase

Wir finden die Keycard im Raumanzug ganz rechts in dem Raum, in dem auch Ceback ist.

Amoebic Lenses, Blog Globe:

Zu kaufen bei Veda.

Beam Lock:

Bei Duchess Avenstar.

Null Damper:

Free Guild Outpost

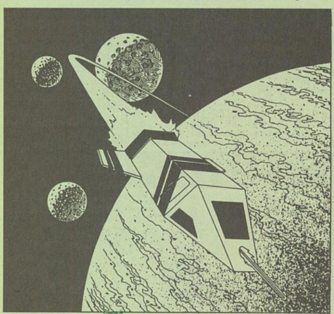
Nachdem wir vom Restaurant in den linken Gang gegangen sind und von dort aus immer nach oben, stehen wir bald in einem langen Gang vor einer Tür, die nur mit Keycard zu öffnen ist. Einen Schritt nach links oben, dann immer durch den Gang bis zur Ecke rechts unten. Wenn wir dort suchen, haben wir ihn bald. Denselben Weg wieder zurück.

LHX-Attack Chopper

Nicolas Mahlke aus Berlin hat sich der Hubschraubersimulation angenommen und ein paar praktische Ratschläge zusammengestellt.

In Europa begegnen einem schon im ersten Schwierigkeitsgrad ein paar T-80-Panzer und gelegentlich ein aufdringlicher Hokum-Hubschrauber. In Libyen gibt es keine Hokums, dafür aber Hind-F. In Südostasien kann man erst im Schwierigkeitsgrad 3 mit Hokum, T-80 und Hind-F rechnen, es ist also als "Trainingsgelände" gut geeignet.

In jeder Region gibt es 3 bis 4 verschiedene Aufträge, die restlichen 7 oder 8 sind von der Aufgabe her alle gleich. Den Trainingsflug gibt es allerdings in allen Szenarien, und man sollte ihn gleich zu Anfang auswählen. Dann geht es zur Hubschrauberauswahl. Jeder "Hubi" hat Vor- und Nachteile: Der Apache kann zwar viele Luftbodenraketen tragen, hat aber ein miserables Flugverhalten, und mit der 30-mm-Kanone kann man auch nicht viel anfangen. Trotzdem: Verachtet mir den Apache nicht (siehe Taktiken)!



Der LHX hat nur den Nachteil, daß er nicht so viele Luftbodenraketen tragen kann. Aber durch seine Kanone, mit der man alles und jeden zu Filet, Sägemehl oder Metallspänen verarbeiten kann, macht er diesen Nachteil mehr als wett. Außerdem hat der LHX ein wunderbares Flugverhalten, ist schnell und kann einiges an Treffern einstecken.

Der Blackhawk ist im Vergleich zu den anderen Hubschraubern schon etwas älter, um nicht zu sagen antik. Er fliegt unruhig und langsam und hat eine starr nach vorne gerichtete MK, die man nur gegen die lästigen kleinen Männlein mit der Panzerfaust verwenden kann. Die stärkere MK putzt zwar ganz schön was weg, aber ich empfehle sie nur bei praller Sonne. Bei Nacht und/oder Nebel sichtet man den Feind erst, wenn man nicht mehr auf ihn zielen kann.

Die V-22 Osprey befindet sich in Wirklichkeit noch im Testflug, und man weiß auch noch nicht, ob sie von der US-Regierung genehmigt wird (den LHX gibt es übrigens auch noch nicht), aber bei LHX Attack Chopper leistet sie schon gute Dienste. Da sie sehr schnell fliegt, kann man mit ihr jedem feindlichen Heli davonfliegen, und ehe die Panzerbesatzungen die Maschine erblicken, haben wir sie schon aus dem Weg geräumt oder überflogen.

Taktiken:

Suchen wir uns also je nach Mission den besten Hubschrauber. Für Rettungsaktionen empfehle ich zuerst die V-22, da sie für Anfänger am sichersten ist. Der Blackhawk ist für den Fortgeschrittenen gut, weil der Grundsatz gilt: Je mieser das Gerät und je höher der Schwierigkeitsgrad, desto mehr Punkte kann man erreichen. Die Rotoren der V-22 kippt man mit der Taste W nach vorn oder zurück. Bei nach vorn gekipptem Rotor und voller Kraft fliegt man fast 300 mp/h. Außerdem beim Start nicht vergessen, die Räder ein- und beim Landen wieder auszufahren!

Der Apache ist ein reiner Kampfhubschrauber, den ich fast ausschließlich dazu benutze, eine bewaffnete Gruppe aus Panzern, Infanterie und SAM-Geschützen (siehe Mission "Alpha Strike") in Schutt und Asche zu legen. Ich belade ihn nur mit TOW-Raketen. Dabei gehe ich wie folgt vor: Ich fliege auf die Gruppe zu, bis ich sie auf meinem Radar orte. Ich lande dann mit der Nase auf den Feind gerichtet und feure nacheinander die TOW-Raketen, deren Steuerung nicht ganz einfach, aber im Raketenverfolgungsmodus zu meistern ist, auf die Panzer ab. Sind alle Panzer zerstört, fliege ich auf den Exstandort zu und erledige noch die bösen Männlein mit der 30 mm (ein Schuß pro Figur genügt).

Den LHX setze ich für Luftkämpfe ein, da er sehr wendig und schnell ist. Man belade ihn ausschließlich mit Sidewinders oder Hellfires (letztere kann man auch gegen Luftziele einsetzen, wenn man das ausgewählte Ziel immer im Sichtfeld behält). Gegen Bodenziele richtet sich die Kanone automatisch aus, nicht aber gegen Luftziele. Das ermöglicht spannende Verfolgungsjagden! Man sollte übrigens sparsam mit der Munition umgehen!

Als nächstes kann man seinen Heli mit Waffen beladen (s. vorheriges). Man sollte sich folgendes über die Waffen merken:

— Sidewinder: Luft-Luft
— Hellfire: Luft-Luft
+ Luft-Boden
— TOW: Luft-Luft
+ Luft-Boden
— 57 mm FFar: Luft-Boden
— MK: Luft-Luft
+ Luft-Boden

Das Programm sollte immer mit CTRL-C verlassen werden, da sonst Gefahr besteht, den Piloten zu verlieren. Daß man den Piloten nicht speichern kann, ist übrigens ein großer Nachteil des Programms. Auch hier noch ein guter Tip: Wenn man eine erfolgreiche Mission bestanden hat, wartet man, bis man belohnt wurde und sich wieder in der Missionsauswahl befindet. Dann wird das Programm beendet. Unter den LHX-Attack-Chopper-Dateien gibt es eine, die alle Informationen über den Piloten birgt (LHX.CFG). Kopiert man nun diese in eine andere um, z. B. xxx.x, ist diese dann praktisch die Sicherungsdatei. Bei Bedarf kopiert man sie wieder zurück in LHX.CFG. *vw*

Powermonger

Helmut Mützel aus Bergtheim war mit den bisherigen "Powermonger"-Tips nicht ganz einverstanden und hat deshalb selbst einen ausführlichen Leitfaden für alle Eroberer entwickelt.

Angriff ist die beste Verteidigung!

Unter diesem Motto kann man getrost alle seine Eroberungsfeldzüge in der Welt von Powermonger starten. Vergeßt die Optionen "Handel" und "Bündnis", denn sie kosten nur unnötig Zeit und führen über kurz oder lang doch nicht zum gewünschten Erfolg.

Als erstes sollte man sich unbedingt einen guten Überblick über das zu erobernde Land

verschaffen. Hierzu gehört, daß man zunächst in aller Ruhe mit dem Frage-Icon alle feindlichen Siedlungen und Türme erkundet und hierbei vor allem auf die Größe der Siedlung, die Menge der Nahrungsmittelvorräte sowie auf mögliche Schafherden achtet. Anschließend über die GameBox-Option "Replay Map" das Spiel neu starten. In einigen Levels kommt es nämlich oft auf Sekundenbruchteile an, so daß für aufwendige Erkundigungen während des Spiels keine Zeit bleibt.

In der Regel wird man zunächst mit passiver Haltung diejenige Siedlung angreifen, die am nächsten liegt und weniger Einwohner hat, als man selbst Männer mit sich führt. Geeignete Ziele sind insbesondere die des Gegners "Gelb", vor allem, wenn sie auch noch das eine oder andere Schaf besitzen.

Hat man die Siedlung erobert, zunächst mit aggressiver Haltung alle Nahrungsmittelvorräte aus dem Dorf holen und anschließend alle Männer aus dem eroberten Dorf rekrutieren. Für Ackerbau und Viehzucht bleibt in der Regel sowieso keine Zeit.

Sofern nicht bereits ein übermächtiger Gegner in der Nähe ist oder der Computer nicht bereits den blauen und roten Truppen den Befehl gegeben hat, sich zum Angriff zu sammeln, sollte man versuchen, möglichst viele gegnerische Siedlungen zu erobern, deren Nahrungsmittelvorräte zu plündern und alle Männer einzuziehen. Vorsicht jedoch! Hat man nicht mehr genügend Nahrungsmittelvorräte, um sein ganzes Heer zu ernähren, wandern die Männer wieder ab und man steht nach geraumer Zeit allein auf weiter Flur. Daher lieber ab und zu mal einen Umweg machen und nach verirrten Schafen Ausschau halten. Tip: Am linken und oberen Rand des Spielfeldes befinden sich meist genügend herrenlose Schafe, um seine Nahrungsmittelvorräte zu ergänzen.

Sofern auf dem zu erobernden Territorium nun sowohl blaue als auch rote Truppen die Vorherrschaft anstreben, sollte man diesen zunächst besser aus dem Wege gehen und sie sich gegenseitig bekriegen lassen. In der Zwischenzeit kann man ja seine Nahrungsmittelvorräte ergänzen, vielleicht die eine oder andere Waffe erfinden (immer mit aggressiver Haltung) und so ganz nebenbei verlassene Siedlungen erobern und plündern. Insbesondere die großen Siedlungen des Gegners sollten bevorzugt in die eigenen Hände gebracht werden. Wird nämlich in einem Gefecht zwischen den Computergegnern der zur Siedlung gehörende Hauptmann getötet, kehren die noch nicht getöteten Gefolgsleute in die Siedlung zurück und werden automatisch Gefolgsleute der eigenen Truppen. Wenn man sich Zeit nimmt und den Computergegner genau im Auge behält, kann man auf diese Art und Weise seine Bevölkerung rasch und gefahrlos aufstocken. Die Nahrungsmittelvorräte sowie die sonstigen Hinterlassenschaften des getöteten Hauptmannes sollte man sich zu gegebener Zeit ebenfalls unter den Nagel reißen.

Stößt man auf einen gegnerischen Trupp, der den eigenen Kräften zahlen- oder waffenmäßig überlegen ist, sollte man immer mit aggressiver Haltung den gegnerischen Hauptmann (Zoom) angreifen. Sobald dieser getötet ist, auf passive Haltung umschalten und die gegnerischen Truppen zunächst nicht weiter verfolgen, sondern erst die Vorräte des getöteten Hauptmanns an sich nehmen. Anschließend kann man in aller Ruhe die Siedlung(en) erobern, in die sich die Leute des getöteten Hauptmanns zurückgezogen haben. Ohne ihren Anführer ist deren Widerstand nämlich meist nur noch sehr gering.

Nun noch einige spezielle Tips zu Situationen, die in einigen Levels leider recht häufig auftreten.

Boote:

Auf dem Festland braucht man nicht unbedingt Boote, um sich fortzubewegen. Dennoch sollte man keine Gelegenheit auslassen, sich auf seinem Streifzug durch die Lande genügend Boote für seine Truppen anzueignen. Schickt man nämlich seinen Hauptmann mit dem Boot über Wasser, versuchen seine Truppen, ihm zu folgen, auch wenn sie keine Boote besitzen. Da der Computergegner jedoch nur gegnerische Siedlungen, nicht jedoch gegnerische Truppen direkt angreift (es sei denn, diese lassen sich in einen Kampf verwickeln), kann man auf diese Weise nicht nur seinen Hauptmann, sondern auch seine Gefolgsleute aus dem Kampf gegen überlegene Truppen heraushalten.

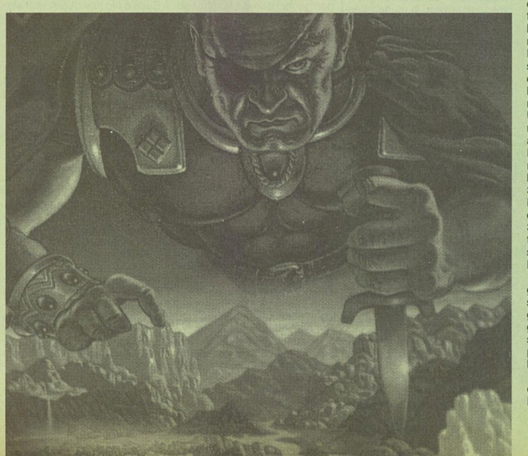
In einigen Levels versuchen gegnerische Hauptleute, aus ihren auf Inseln liegenden eigenen Dörfern Leute zu rekrutieren. Sie führen hierzu oft nicht nur große Mengen Nahrungsmittel, sondern auch eine Anzahl Boote mit sich. Aus diesem Grunde sollte man keine Gelegenheit ungenutzt verstreichen lassen, alleine durch die Gegend ziehende Hauptleute verschwinden zu lassen.

Sitzt man auf einer Insel fest und hat nicht genügend Boote für den Rest der Mannschaft, sollte der eigene Hauptmann zunächst auf Booteklau in fremden Revieren gehen. Für jedes Boot, das er sich unter den Nagel reißen kann, wird ihm einer seiner Gefolgsleute auf seinem weiteren Weg nachfolgen. Aus diesem Grunde unbedingt aus jeder eroberten Siedlung alle Männer rekrutieren, auch wenn sie einem mangels entsprechender Boote nicht sofort übers Wasser folgen können. So können diese Leute nämlich nicht vom Feind eingezogen oder in einen Kampf verwickelt werden. Und früher oder später hat man bestimmt genug Boote aufgesammelt, so daß alle Leute von alleine folgen können, ohne daß man umständlich erst wieder die eigenen Siedlungen aufsuchen und die Leute dort rekrutieren muß. Zudem kann man die eigenen Siedlungen dann unbeaufsichtigt lassen, da der Feind dort sowieso nichts mehr holen kann.

In einigen Levels sitzt man ganz ohne Boot auf einer einsamen Insel fest. Dann hilft nur geduldig warten, bis sich ein gegnerischer Trupp auf die Insel wagt, der den eigenen Truppen unterlegen ist.

Erfindungen:

Die besten Erfindungen werden mit aggressiver Haltung hergestellt. Auf die Herstellung



von Töpfen und Pflügen kann man sowieso verzichten, wenn man ständig auf Kriegszug ist. Falls möglich, sollte man immer ein Katapult oder eine Kanone erfinden, da man hiermit selbst zahlenmäßig weit überlegeneren Heeren standhalten kann. Notfalls tun es Pfeil und Bogen oder ein scharfes Schwert jedoch auch.

Während man seine Erfindungen fertigstellt, sollte man unbedingt die Umgebung im Auge behalten, da man sonst leicht ein Opfer des herannahenden Gegners werden kann.

Daneben kann sich auch die eine oder andere Pause beschleunigend auf den Erfindungsvorgang auswirken.

Mehrere Hauptleute:

Hat man bereits bei Spielbeginn mehrere Hauptleute, sollte der erste Hauptmann, der ja direkt und ohne Zeitverlust gesteuert werden kann, grundsätzlich auf Nahrungssuche gehen, d.h., entweder ein schwächeres Dorf mit ausreichend Nahrungsmittelvorräten erobern oder sich auf andere Art und Weise (s. o.) Nahrungsmittel verschaffen. Dabei immer die Umgebung der Siedlung der übrigen Hauptleute, die man mittels Brieftaubenkurier bereits zu Beginn des Spieles zu aggressiver Haltung anhält, im Auge behalten. Ist nämlich der Feind im Anmarsch, ist Eile geboten. Und da Brieftauben gelegentlich auch nicht schneller sind als die Deutsche Bundespost, können Sekunden darüber entscheiden, zu wessen Gunsten sich das Kriegsglück wendet.

Naht der Gegner, rechtzeitig Brieftauben mit folgenden Befehlen losschicken (unbedingt die richtige Reihenfolge einhalten): Nahrung holen — Männer einziehen — Männer umschichten (d.h. unter die Kontrolle des ersten Hauptmannes stellen). Auf diese Weise wird der Gegner zwar das eigene Dorf erobern und den untergeordneten Hauptmann töten. Die Bevölkerung des Ortes steht jedoch inzwischen in den Diensten des ersten Hauptmannes und macht sich auf den Weg zu ihm, ohne sich in weitere Kämpfe verwickeln zu lassen.

Hat man den einen oder anderen Hauptmann retten können, sollte man diesen dazu verwenden, unbewohnte Dörfer und Türme des Gegners zu erobern. Auf diese Weise kann man vor allem bei Kämpfen unter den Computergegnern die eine oder andere Bevölkerung unter seine Herrschaft bekommen, ohne daß man sie angreifen muß.

Hilfe, die Dörfer des Gegners sind alle stärker als die eigenen Truppen:

In einigen Fällen genügt es, wenn man mit aggressiver Haltung das nächststärkere Dorf (bevorzugter Gegner: Gelb) angreift (eventuell mehrmals versuchen). Andernfalls muß man versuchen, in mühevoller Kleinarbeit einzelnen Gegnern (z.b. Fischern oder Schäfern) außerhalb des Dorfes aufzulauern und auf diese Weise die Bevölkerung zu dezimieren, bis man gefahrlos angreifen kann. Doch Vorsicht! Nicht jeder Gegner läßt sich das uneingeschränkt gefallen, sondern geht selbst zum Angriff auf die eigenen Truppen über. Doch keine Panik: Wer clever genug ist, kann auch aus dieser Situation Kapital schlagen, indem er den Gegner in einen geeigneten Hinterhalt lockt. So sollte man z.B. Gewässer oder Meeresbuchten überqueren, wenn der Gegner nicht über genügend Boote verfügt, um mit der gesamten Mannschaft die Verfolgung aufzunehmen. Mit etwas Geschick kann man dann den Gegner einen nach dem anderen oder sogar nur den gegnerischen Hauptmann in die Falle locken und besiegen, um anschließend das gegnerische Dorf zu erobern.



Was tun, wenn der Feind zahlenmäßig weit überlegen ist und keine Leute aus den gegnerischen Dörfern mehr rekrutiert werden können?

Hier hilft oft nur eine Kanone oder ein Katapult, um den Gegner den Garaus zu machen. Doch wie kann man das erfinden, wenn der Gegner einem ständig im Nacken sitzt? Auch hier gibt es Abhilfe, wenngleich sie manchmal etwas zeitraubend sein kann. Zunächst versucht man sich ausreichend Nahrungsmittelvorräte zuzulegen, um auch längere Zeit ohne mühselige Nahrungsmittelsuche verbringen zu können. Dann erobert man eine Siedlung des Gegners, die entweder am oberen oder am unteren Bildschirmrand liegen sollte und nach Möglichkeit entweder an einen Wald grenzt (Katapult) oder auf einem kleinen Hügel liegt (Kanone).

Anschließend mit aggressiver Haltung solange erfinden, bis der Feind herannaht, um die Siedlung zurückzuerobern. Nun mit passiver Haltung den Feind umgehen (Achtung: Laßt Euch nicht in einen Kampf verwickeln! Notfalls mehrmals mit dem Hauptmann-Senden-Befehl die eigenen Leute zurückziehen) und eine Siedlung am gegenüberliegenden Ende der Welt erobern. Anschließend zurück zur ersten Siedlung marschieren, dort erst eine Erholungspause einlegen, dann die Siedlung zurückerobern und sofort mit dem Erfinden fortfahren.

Gegebenenfalls solange mit diesen beiden Schritten weitermachen, bis die Erfindung fertiggestellt ist. Sofern diese stark genug ist, den Gegner dem Erdboden gleichzumachen, kann man nun angreifen. Ansonsten hilft die Zersplitterungstaktik, mit der man Truppenteile des Gegners ohne Boote vom Haupttroß abtrennt und in kleinere Truppen zersplittert, die man dann einzeln vernichten kann.

Na, dann bleibt nur noch zu hoffen, daß auch auf Eurem Bildschirm bald die Erfolgsmeldung auftaucht: "At last I ruled the World, Victory is mine!"

vw



DR. BOBO ANTWORTET

Legend of Zelda

Kurosh Nekoui hat sich vor einiger Zeit den Nintendo-Klassiker "Legend of Zelda" gekauft. Bis zum neunten Level hatte er keine Probleme. Jetzt steht er im letzten Raum vor Gammons Kammer und kommt nicht weiter. Keine der beiden Türen läßt sich öffnen. Er hat alle Gegenstände im Spiel aufgesammelt, das Triforce ist komplett, trotzdem geht's nicht weiter. Wer hilft ihm aus der Bedrängnis?

Conquest of Camelot

Volker Haga aus Meckenbeuren braucht Hilfe. Er hat das Tuch, welches er von Marie bekommen hat, dem Tuchhändler verkauft und wartet jetzt vor Maries Haus auf eine Frau mit Taubenkorb. Die Dame ist bis jetzt nicht aufgetaucht. Wer erlöst Volker?

Die Antwort zu Flight of the Intruder

Matthias Schmidt aus Ronnenberg beantwortet die Frage von Markus Klaus. Man macht sich das Landen auf dem Träger unnötig schwer, wenn man den Anweisungen im Handbuch folgt und erst eine zwar sehr realitätsnahe, aber im Prinzip unnütze Platzrunde dreht. Die Absturzgefahr wird dadurch stark erhöht. Man fliegt also über den letzten Waypoint den Träger von hinten an und nähert sich ihm auf einer Höhe von etwa 4500 ft. Bei etwa 10 Meilen Entfernung holt man das Fahrwerk, die Klappen und den Fanghaken raus. Dann dreht man den Schubregler auf ca. 7-Uhr-Stellung runter. Wenn man die Schubregelanweisungen im Handbuch befolgt, landet man bei der ersten vertikalen Lenkbewegung im Wasser oder am Träger. Horizontale Korrekturen dürfen jetzt nur noch mit "Ctrl. Pfeiltasten", also den Seitenrudern getätigt werden. Sonst kommt die Maschine zu sehr ins Trudeln und schmiert ab. Wenn man sich nun (nach Gefühl) über dem Trägerdeck befindet, fährt man die Luftbremsen aus, so daß die Kiste stark an Geschwindigkeit verliert und hart in die Seile kracht. Dies sollte jetzt eine grüne Landung ergeben haben, denn das Programm ist bezüglich der Härte des Aufpralls nicht kleinlich. Hat man diese Landungen ein paarmal geübt und legt immer noch gesteigerten Wert auf Realitätsnähe, kann man die Platzrunde wieder einbauen.

Die Antwort zu Eye of the Beholder

Frank Noe aus Zweibrücken kann die Frage von Josef Hesse beantworten. Er hatte Probleme mit dem Weg aus dem zweiten Level.

Um vom 2. in den 3. Level zu kommen, geht man wie folgt vor: Neun Felder westlich und zwei Felder nördlich von der Treppe in den ersten Level finden wir einen Aufzug. Wir schließen die Tür und können uns nun mittels Knopfdruck in zwei kleine Teilabschnitte begeben. In einem dieser beiden finden wir einen Goldschlüssel. Wir verlassen den Teilabschnitt und begeben uns im Hauptlevel an die Tür, die wir 18 Felder nördlich und 10 Felder östlich der Eingangstreppe finden. Wir öffnen sie nun mittels Goldschlüssel und finden dahinter die Treppe in den dritten Level.

Tunnels & Trolls

Martin Schiller ist zwar schon, als alter Rollenspielveteran, weit vorgedrungen, eine Frage bleibt aber auch bei ihm noch offen.

Wie besiegt man am besten Khara Kang und Lerotra'hh? Bei Kang gibt's z.B. Hinweise mit dem Satz "Teach a rogue to teach a rogue...". Wie muß das interpretiert werden. Den Staff von Khazan hat Martin schon gefunden. Ist schon jemand ähnlich weit in dieses schwere Rollenspiel vorgedrungen?

Die Antwort zu Sword of Vermillion

Wolfgang Micklich kann die Frage von Stefan Gottschalk beantworten. Der war auf der Suche nach dem sagenhaften Schwert. Das Sword of Vermillion bekommt man, wenn man sich beim ersten Besuch beim Händler von Malaga eines der drei dort angebotenen Dinge kauft. Der Händler nimmt einem dann sämtliche Schwerter (man bekommt von ihm ein Bronze Sword) und das ganze Geld ab. Wenn man nach dem Besuch der Stadt Hastings zu ihm zurückkehrt, hat er aus den einbehaltenen Dingen das Sword of Vermillion gemacht, und man bekommt es von ihm ohne Probleme.

Die Antwort zu Tunnels & Trolls

Martin Schiller beantwortet die Fragen von Erika Emmerich.

In Khazan in der Bloodred Row bei der Brücke nach der Mauer kommt man weiter, wenn man bei dem Kampf mit Monstern, die halb Mensch, halb Tier sind (z.B. ein Werwolf), gleich wegrennt (sie also nicht verletzt), die Vollblutbiester (z.B. ein Bär) aber besiegt, und zwar "von Hand", also nicht im Autocombat-Modus! Jede Welle von Gegnern besteht aus einem "guten" Monster und einem "schlechten". Verfährt man so, kann unsere Truppe die Brücke passieren. Jetzt nur noch durchs Wasser tauchen (heilt erlittene Wunden) und schon landen wir im Rogue's House bei Dani Redhawk.

Die Uncertain Isle kann man laut einem programminternen Tip nur betreten, wenn Lerotra'hh und Khara Kang besiegt sind.

Das Demons Eye sollte man nicht Slyxtr zurückgeben. Die versprochene Belohnung erhält die Party natürlich nicht verlangt man sie, läßt Slyxtr unsere Recken erblinden, was den Dexterity-Wert in den Keller sacken läßt. Man muß dann auch erst einen Zauberer finden, der sie von der Blindheit heilt. Bis dahin wird man aber bestimmt mehrmals von Monstern unterwegs gemeuchelt. Das Eye sollte also auf jeden Fall ein Abenteurer behalten, es wird bestimmt zur Befreiung von Khazan benötigt.

Starflight

Michael Fastring aus Borken möchte auf einem ganz bestimmten Planeten landen.

Immer wenn er die Koordinaten 82/148 anfliegt, um bei 29N — 13W zu landen, wird er vorher von Speminraumern abgefangen. Wie ist diesen aufdringlichen Burschen beizukommen?

Die Antwort zu Y's

Stephan Mautner aus Meiningen beantwortet die Frage von Avek Hojenski. In der vierten Etage stehen in der linken oberen Ecke zwei Goldstatuen, welche nur durch einen Mauervorsprung getrennt sind. Hier muß man die linke Statue berühren und wird nun an einen anderen Ort der vierten Etage transportiert. Dort geht man geradewegs nach oben, wo man auf die Stufen zur fünften Etage trifft. In der fünften Etage angelangt, steht gleich rechts eine blaue Statue. Hier setzt man die Maske, die man in der zweiten Etage findet, auf und sieht rechts neben der Statue eine Geheimtür zu einem langen Gang, an dessen Ende wieder eine Goldstatue steht. Nach einer Berührung befindet man sich in einem Gang mit Säulen. Am Ende des Ganges wartet hinter einer grünen Tür Wyrm. Nach dem Sieg über ihn liegt in der Truhe das erste Book of Y's.

Die Antwort zu The Secret of Monkey Island

Jan Plasil aus Stelle kann Enrico Lorenz bei dem Bananenproblem weiterhelfen.

Die Bananen "schüttelt" Ihr natürlich mit dem Katapult (primitives Kunstwerk) vom Baum. Ihr müßt es nur richtig ausrichten (mit Teleskop kontrollieren) und dann von oben den Stein draufwerfen.

Final Soldier (PC Engine)

Für alle PC-Engine-Freaks bringen wir die Levelanwahl zu diesem flotten Spielchen. Noch bevor das Demo beginnt, drückt Ihr links, links, Feuerknopf 1, rechts, rechts, Feuerknopf 2, oben, unten, oben, unten. Wer das Sound-Menü sehen will, gibt, nachdem im Titelbild "SET UP" eingestellt wurde, folgende Kombination ein: links, links, Feuerknopf 1, rechts, rechts, Feuerknopf 2, oben, unten, oben, unten.

GG-Shinobi (Game Gear)

Das Musikmenü, in dem Ihr alle tollen Musikstücke des Game-Gear-Hammers GG-Shinobi anhören könnt, erscheint, wenn Ihr im Titelbild "A" und "B" gleichzeitig drückt und dann das Spiel startet.



Die Weihnachtszeit liegt hinter Euch, und das neue Jahr hat nun auch schon begonnen. Die Module, die noch vor drei Wochen unter dem Christbaum schlummerten, wurden in endlosen Nächten durchgespielt, und jedermann macht sich daran, die Tips und Tricks aufzumalen und an die *POWER PLAY* zu schicken. Schön gezeichnete Karten (Lineal!) auf weißem, unliniertem Papier und ein Text in gutem Deutsch machen eine Veröffentlichung schon fast unumgänglich. Vielleicht wird's ja auch der Tip des Monats, und 500 Scheinchen flattern in die Sparbüchse. Diesen Monat dürfen sich alle gefrusteten "Super Ghosts'n'Ghouls"-Spieler freuen und besonders Thomas Lorenz, der sein Konto um 500 Mark aufstocken darf.

Kurt

TIP DES MONATS

Super Ghouls'n' Ghosts (Super Famicom)

Den Tip des Monats sandte uns Thomas Lorenz aus Schwanewede. In endlosen Nächten knackte er die Ritterorgie "Super Ghouls'n'Ghosts" auf dem Super Famicom. Die Tips, die Karten und der unheimlich nützliche Waffenkatalog sollten jedem "Ghost-Hunter" eine große Hilfe sein.

Der Waffenkatalog

Schußzahl: Sie gibt an, wieviel Schüsse pro Sekunde gefeuert werden können.

Stärke: Die Stärkedifferenz der Geheimwaffe ist durch die Abnahme der Durchschlagskraft bei zunehmender Entfernung zu erklären.

Flugbahn: Wenn ein Schuß nur in eine Richtung saust, bekommt er einen Punkt. Besitzt die Waffe jedoch nützliche Besonderheiten (Doppelschuß, Kreisbewegung etc.), winken zwei Pünktchen.

2. Stufe: Hat sich außer der Stärke nichts geändert, gibt es einen Punkt. Bei anderen Verbesserungen gibt es je nach deren Güte zwei oder drei Punkte.

Magie: Hauptgesichtspunkt ist hierbei die flächendeckende Vernichtungskraft.

Taktiken

1.1: Hier sollte eine schnelle Waffe zum Einsatz kommen (Messer, Pfeile).

1.2: Waffen sind wie in 1.1 zu benutzen. Der Graben in der Mitte des Abschnitts ist nur durch einen spät angesetzten zweiten Sprung zu überwinden.



Endgegner: Sobald der Kopf des Geiers anfängt zu wackeln und hervorzuschnellen, sollte man sich unter den Kopf stellen oder großen Abstand halten und kräftig feuern.

2.1: Da die Geister aus allen Richtungen angreifen, empfiehlt sich eine schnelle und flächendeckende Waffe (Pfeile, Messer).

2.2: Gegen die Wasserpflanze setzt Ihr die schußkräftige Geheimwaffe ein (bekommt Ihr nach dem ersten Schild) oder benutzt das Messer.

Endgegner: Abstand haltend dem "verkalkten" Meeresbewohner mit Messern einheizen. Seinen Schüssen mit Doppelsprüngen ausweichen.

3.1: Den zweiten Sprung immer spät ansetzen und auf die Lavafontänen achten. Beste Waffe sind die Pfeile.

3.2: Um an die Kisten zu kommen, springt Ihr an folgenden Stellen in die Luft: 1. Kiste auf dem ersten Turm — kurz vor der dritten Statue; 2. Kiste auf dem dritten Turm — vor der zweiten Statue; 3. und 4. Kiste auf jeweiligen Türmen — ungefähr in der Mitte hochspringen. Am besten schnell durch den Level laufen, ohne sich groß mit den Gegnern zu beschäftigen.

Endgegner: Stellt Euch pfeilschießend in die Mitte, und die Raupe segnet alsbald das Zeitliche. Jedoch müßt Ihr bei den abgefeuerten Steinen genau im richtigen Moment den Doppelsprung ansetzen.

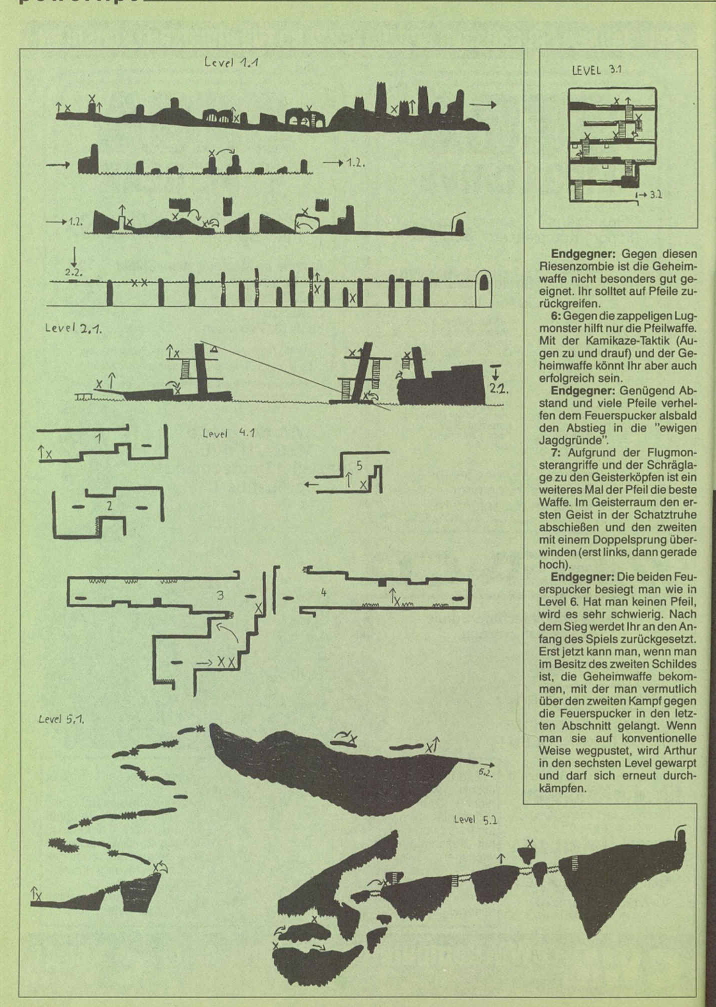
4.1: Langsam vortasten und jeden Gegner eliminieren. Des weiteren solltet Ihr nach der dritten Drehung die Kiste ganz oben rechts mit der Pfeilmagie aus dem Boden holen. Mit Pfeilen, Messern und Lanzen ist das Weiterkommen gesichert.

4.2: Hier erscheinen keine Kisten. Mit Fackel und Sichel lassen sich die Alienblasen am besten bekämpfen. Gegen den Obermotz sind sie jedoch ungeeignet.

Endgegner: Wenn sich die Köpfe in Kobolde verwandeln, stellt Ihr Euch am besten in die Mitte. Mit Pfeilen ist der Drache ein Kinderspiel.

5.1: Mit gut ausgebauter Pfeilwaffe ist dieser Levelabschnitt kein Problem.

5.2: Gegen die Attacken der Wölfe ist die Geheimwaffe ein Wundermittel, aber auch mit Pfeilen dürften keine Probleme auftreten. Nur muß man beim ersten Wolf hochspringen. Wenn die Lawinen angerauscht kommen, haltet Ihr Euch am besten an einer Leiter fest.



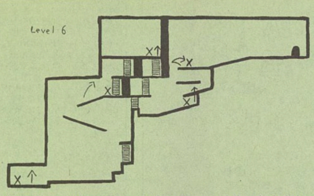
Endgegner: Gegen diesen Riesenzombie ist die Geheimwaffe nicht besonders gut geeignet. Ihr solltet auf Pfeile zurückgreifen.

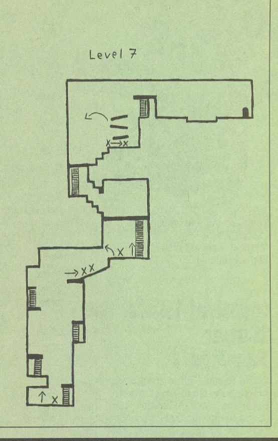
6: Gegen die zappeligen Lugmonster hilft nur die Pfeilwaffe. Mit der Kamikaze-Taktik (Augen zu und drauf) und der Geheimwaffe könnt Ihr aber auch erfolgreich sein.

Endgegner: Genügend Abstand und viele Pfeile verhelfen dem Feuerspucker alsbald den Abstieg in die "ewigen Jagdgründe".

7: Aufgrund der Flugmonsterangriffe und der Schräglage zu den Geisterköpfen ist ein weiteres Mal der Pfeil die beste Waffe. Im Geisterraum den ersten Geist in der Schatztruhe abschießen und den zweiten mit einem Doppelsprung überwinden (erst links, dann gerade hoch).

Endgegner: Die beiden Feuerspucker besiegt man wie in Level 6. Hat man keinen Pfeil, wird es sehr schwierig. Nach dem Sieg werdet Ihr an den Anfang des Spiels zurückgesetzt. Erst jetzt kann man, wenn man im Besitz des zweiten Schildes ist, die Geheimwaffe bekommen, mit der man vermutlich über den zweiten Kampf gegen die Feuerspucker in den letzten Abschnitt gelangt. Wenn man sie auf konventionelle Weise wegpustet, wird Arthur in den sechsten Level gewarpt und darf sich erneut durchkämpfen.





Diese Karten zeigen alle versteckten Kisten und die erforderlichen Bewegungsrichtungen für "Super Ghost'n'Ghouls"

	Schußzahl/s	Stärke	Flugbahn	2. Stufe	Magie	Schnitt
LANZE	2,5	4	1	2	2	2,375
MESSER	5	3	1	2	1	2,66
PFEILE	3*2	2	2	3	2	3,16
FACKEL	1,5	3	1	1	2	1,7
AXT	1,2	4	2	2	3	2,38
SICHEL	1,5	4	2	1	3	2,29
SCHWEBEMESSER	2	3	2	1	1	2
GEHEIMWAFFE	2	2-6	1	3	-	1,75-2,75
WERTIGKEIT	*3	*3	*3	*2	*1	

Hier der Waffenkatalog: je höher der Schnitt, desto besser die Waffe



Viel Spaß mit den japanischen Paßwörtern zu Mystical Ninja auf dem Super Famicom

Mystical Ninja (Super Famicom)

Die Japan-Codes zu diesem niedlichen Ninja-Spiel zeichnete uns Roger Horvath aus Reinach in der Schweiz. Neben der Levelnummer findet Ihr den Kontostand und die Anzahl der Leben. Viel Spaß beim Japanisch lernen!

MYSTICAL NINJA CODES

VON ROGER H.

LEVEL 2 "3530両" 6×
かそごねな にぜおまぬ へぐへぜち
てすぜろろ くこなちお なちぜへづ
ろ

LEVEL 3 "5083両" 6×
かそむねな きそぴまも へぐへぜち
てすぜろろ おこなちお なちぜゆせ
き

LEVEL 4 "4333両" 7×
ちずしもげ ちいらるぷ らぽねぽふ
はでぽむね たぴぽふぽ みふぽらら
あ

LEVEL 5 "4027両" 7×
えあてせそ がゆぬのほ まゆきぐさ
つぬぐざり まとぐもさ そさぐぬね
が

LEVEL 6 "3007両" 8×
ごとやうほ ぞにげおせ たにぢみほ
そはみあじ げへほとふ ほほげくひ
せ

LEVEL 7 "1859両" 8×
まぞぞのは ぷちでまと こずつでほ
ぬえでわの こきはきい はほではあ
と

LEVEL 8 "2074両" 8×
ごとずうぽ けぞたおせ わせぢみぽ
えはみああ げへぽしふ ぽぽみぽみ
ぷ

LEVEL 9 "1393両" 7×
ぎわなたが へもすぺど やぺゆすぜ
ぜぜすとと ぴざがりぐ がりすがご
も

Marvel Land (Mega Drive)

Viel Spaß mit dem Paßwort zum letzten Level: "TRIDENT". Der Schwierigkeitsgrad liegt in diesem Fall bei "Normal".

World Cup Soccer (Game Boy)

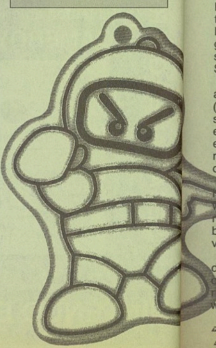
Kicker-Freunde und Game-Boy-Besitzer dürfen sich über die World-Cup-Soccer-Codes von Christian Volz aus Lahr-Sulz freuen.

Land	Code
Kamerun	??
Japan	22441
Frankreich	03333
UdSSR	53033
Spanien	36333
England	17233
Mexico	42933
Holland	56133
Brasilien	51333
USA	97133
Argentinien	08633
BRD	01633

Dynablaster/ Bomberboy (Game Boy)

Allen verzweifelten Game-Boy-Bombern helfen jetzt sämtliche B-Modus-Paßwörter weiter, die Jan Franke aus Koblenz für Euch "ersprengte".

Level	Paßwort
Level 2 —	OBF1MNDJDN MNMNMNMNMC
Level 3 —	3LCP2MOBOJ NMNM2H2H2L
Level 4 —	NMF1MFBOBG CPCPPCPCPC
Level 5 —	JD3LBOMNMO H2MNDDJDJG
Level 6 —	F1L31PGKGL KGCP1KGKGF
Level 7 —	JDKGDJ2H2J OB3LPGKGKL
Level 8 —	OBL31LCPCN NM2HKL3L3F
Level 9 —	H2KGDD2H2N NM2HKBOBOO
Level 10 —	H2CP2M3L3J OB3LPBOBOC
Level 11 —	F1DJ3JOBOO JDDJ3NMNMF
Level 12 —	H2GKKM3L2O DJNMKDJDJL
Level 13 —	OBDJ3HF1FJ F1KGBBOBOO
Level 14 —	F1OB1BK1FF JDDJKBOBOJ
Level 15 —	H2BOBLCGKF JDDJKNMNMH
Level 16 —	JDJD2J3H2F JDDJK1FL3J
Level 17 —	H2MNDJ3H2O NM2HPL3BOH
Level 18 —	OBF1M2NDJC MNJDKMNJDO
Level 19 —	OBKGDODNML 1FL32OB3LN
Level 20 —	OBCP23JOBN F1KGMPCGKO
Level 21 —	F11FP1G1FF NM2H1F1KGG
Level 22 —	F1L31KHKGJ CPPCD2HOBC
Level 23 —	H23LBFMF1J CPPCD3LF1J
Level 24 —	NMGKKLPL3F 2HOBBL3BOF
Level 25 —	OBBOBKHGKC PJNM11FL3L
Level 26 —	F1JD22NF1F 1HOBB1FL3L
Level 27 —	DJL31HKDJO BLF1MGK1FG
Level 28 —	MN1FPGLBOL 3OH2KBOH2H
Level 29 —	MNL3KMGKCG M2HBCPPCLJ
Level 30 —	MNBOB3DPCC GM2HB1FL3F
Level 31 —	3LOB1MK2HG CDDJ1MNJPG
Level 32 —	BOBOB3DJDF LHOBMKGPCN
Level 33 —	MNJD2KMNMJ OFL3PJDNMC
Level 34 —	2H3LBPBF1N JGCP2JDNMO
Level 35 —	3LCP2D3DJH OFL3KGKL3O
Level 36 —	DJ3LB111FL FOH2PGKL3C
Level 37 —	MNOB1CHCPO HLF1DPC1FN
Level 38 —	DJKGDNO2HJ NCGK3NMOBJ
Level 39 —	3LL31BPMNN JGCP2H2JDL
Level 40 —	BO3LBBPBOJ NM2M3L3H2L
Level 41 —	DJGKK222HF L333MPC1FG
Level 42 —	2HBOB11L3H OB3BK1FBOF
Level 43 —	3LJD2KMPCH OB3BK1FBOG
Level 44 —	2HMNDD32HJ NM2M3NMOBJ
Level 45 —	BOGKKJFMNH OHOHKDJ2HL
Level 46 —	BO1FPJFJDN JNJN2MNDJL
Level 47 —	BOL31MKMNN JNJN23LKGL
Level 48 —	BOBOBKMCPF LFLFMOBKGJ
Level 49 —	BOH2M3DKGF LFLFMKGGKG
Level 50 —	MNDJ3JFBOC GPPPBOBKGN



```
Buchstabe des Lösungswortes
           | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. | 7. | 8.
-----------+----+----+----+----+----+----+----+----
Zeile      | 1  | 1  | 1  | 1  | 2  | 3  | 3  | 1
Wort       | 3  | 5  | 1  | 5  | 5  | 2  | 2  | 1
Buchstabe  | 1  | 3  | 2  | 5  | 1  | 5  | 6  | 2
```

Might & Magic (Mega Drive)

Die beiden Rollenspielfans Reiner und Ralf Ziller aus Kirchheim erknobelten für Euch einige Tips zum Rollenspielhammer "Might & Magic" auf dem Mega Drive.

Die großen Gegner der Juror's Quest besiegt man am besten, wenn man erst vor ihnen wegläuft (RUN), dann wieder zurückgeht und sich dann vor ihnen versteckt (HIDE). Damit hat man den Quest erfüllt, und jeder erhält fünf Millionen Experience Points.

Yekob und Yebmug

Im Tower of Mercy nimmt man die Türen in folgender Reihenfolge: 2, 2, 4, 6, 6, 12 und A, D, F, I. Um an den Iron Wizards ohne Probleme vorbei zu kommen, erst mit RUN fliehen und dann wieder mit HIDE an ihnen vorbeischleichen. Um Yekob aus seinem Force Field zu befreien, links 64 und rechts 32 eingeben.

Im Dark Keep: Türen 1, 3, 1, 1, 9, 12 und A, C, G, I.

Bei Yemug nun links 23 und rechts 46 eingeben, um ihn zu befreien.

Um den Castle Key zu erhalten, müßt Ihr in allen Tempeln spenden. Im letzten erhaltet Ihr dann einen "Fe Farthing", mit dem man sn der Feldecarp Fountain (Middlegate (15:15)) den Schlüssel bekommt.

In B1 (15:13) warten Holzfäller, die einen Wettkampf anbieten. Als Preis winkt ein "Instant Keep" (S 5/4 — Shelter). Um zu gewinnen, vorher die magischen Früchte D2 (1/12) essen. Sie setzen Might auf 200.

Ein Teich, der die Hitpoints aller Charaktere auf 150 setzt (rauf bzw. runter !!), befindet sich in C4 (9/14). Tote erhalten ebenfalls 150 HP, zu denen bei einer Wiederbelebung die normalen Hitpoints addiert werden.

Die Quelle bei A3 (1/13) erhöht die Geschwindigkeit jeweils um 25. Man kann aber maximal nur 255 Speed haben. Die Quelle nebenan ist vergiftet — davon fernhalten.

Bei E2 (11/9) ist eine Quelle, die alle Statistics auf 200 und den Level auf 50 setzt. Sie wird rundherum von Monstern bewacht. Um die Quelle beim nächsten Mal einfacher zu erreichen, Lloyd's Quest (S 2/6) benutzen. Ihr solltet Euch von der Quelle mit FLY entfernen, um den Monstern aus dem Weg zu gehen.

Ein Baum, der bei allen Charakteren Food auf 40 setzt, befindet sich in E2 (3/7).

Hier alle Orte, an denen man Zaubersprüche findet:

S2/1 Middlegate (10/2)
S2/6 Coraks Cave (7/11)
S3/6 Sandsobar (7/4)
S5/2 C1 (1/8)
S7/1 A2 (15/11)
S9/3 D1 (5/6)
S9/4 Gemmaker Vulc.(3/3)
C2/3 C3 (1/9)
C3/6 C2 (11/1)
C4/2 A1 (8/8)
C5/1 A1 (1/14)
C5/3 B4 (8/1)
C6/1 E4 (8/8)
C6/4 A4 (1/1)
C6/5 A4 (8/8)
C7/1 E4 (14/1)
C8/1 E1 (14/14)
C8/2 E1 (8/8)
C9/2 C1 (5/5)
C9/1 Druids P. Cavern (15/14)

Um in die Zeit reisen zu können, müßt Ihr Sherman in B4 (10/1) abholen und zu Lord Peabody bringen. Dann wählt Ihr bei der Zeitmaschine Era 8 an, begebt Euch nach C2 (14/8) und holt Euch in Xabran bei (6/2), (6/14), (15/0) und (15/15) die vier Discs. Danach geht Ihr im 10. Jahrhundert in die Elemental Planes Earth (8/8), Fire (4/4), Air (11/7) und Water (10/10). Nun hat man die vier Talons. Den Orb bekommt man, indem man in Pinehurst (7/6), Luxus Palace (0/6), Hillstone (5/13) und Woodhaven (2/11) die Teile abholt und dann in Dawns Cavern (10/15) den Orb. Jetzt wieder Era 8, einen Schritt nach Norden und King Kalohn den Orb sowie die Talons geben. Nun in der Zukunft King Kalohn besuchen und in die Square Lake Cavern WAFE eingeben.

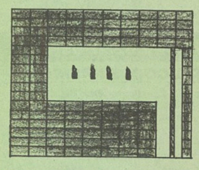
Das Schlußrätsel löst man mit obenstehender Tabelle: Den Text findet Ihr rechts unten.

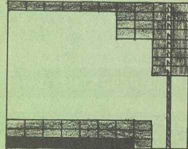
Die Codierung stammt aus folgendem Text:

We, the people of Terra, in order to form a more perfect union, established justice, insure domestic tranquility, provide for the common defense...

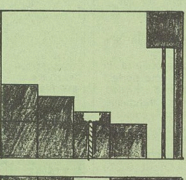
Castlevania II (Game Boy)

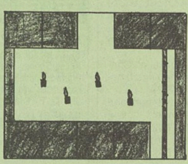
Die Eingänge zu den Bonushöhlen der Game-Boy-Version könnt Ihr — dank Till Arnold — folgenden Karten entnehmen:



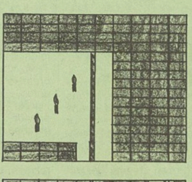


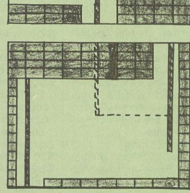
Erster Level: Klettert am Seil einfach durch die Decke



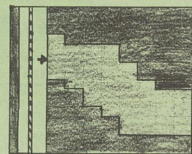


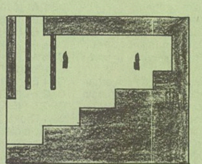
Zweiter Level: Zerschlagt das Auge über dem dritten Steinvorsprung





Springt im vierten Level auf den unsichtbaren Halt und klettert von dort aus das Seil hinauf





Wer an der markierten Stelle durch die Wand springt, kommt im dritten Level in eine Bonushöhle

Choplifter 2 (Game Boy)

Hubschrauberpilot Matthias Quaschny vom Stützpunkt Genderhesee knackte alle Levels des Heli-Spiels auf dem Game Boy und sandte uns sämtliche Paßwörter. Nun ran ans Gerät und fleißig Männlein retten — mit diesem Tip kein Problem.

Level 1.2 — SKYHPPR
Level 1.3 — LKYBYSS
Level 2.1 — CHPLFTR
Level 2.2 — BYMSFWR
Level 2.3 — RGHTHND
Level 3.1 — GDGMPLY
Level 3.2 — TRYHRDR
Level 3.3 — SPRYSKS
Level 4.1 — CMPTRWZ
Level 4.2 — CHPYBYS
Level 4.3 — VRYHPPY
Level 5.1 — GMBYQZD
Level 5.2 — LVLYTYZ
Level 5.3 — GDDYGMZ

Quackshot (Mega Drive)

Wer ein japanisches Mega Drive besitzt und sich Quackshot gekauft hat, wird mit den japanischen Texten leichte Schwierigkeiten haben. Die Redaktion knobelte bei diversen Donald-Duck-Sessions einige Tips für Euch aus.

Wenn am Ende des Ägypten-Levels die Mauer runterrattert, springt Ihr auf die Symbolsteine am Boden (und wieder hoch) in folgender Reihenfolge: 1. Block — 4. Block — 3. Block.

Habt Ihr Euch den grünen Saugnapf-Pfropfer ergattert, geht Ihr am Nordpol nach rechts und schießt den Vogel von unten an. Jetzt hüpft Ihr an den Saugnapf-Pfropfer und laßt Euch hinübertragen.

Rockman World (Game Boy)

Codes und Tips zum Game-Boy-Hit "Rockman World" krakelte Christian Renck aus Römerberg auf ein Zettelchen und schickte sie an die *POWER PLAY.*

Elecman: A2, A4, B3, D1, D2 und Iceman: A1, B4, C1, D2, D4 und Fireman: A2, A3, C1, D2, D3 alle Viere: A2, A3, B4, C2, C3

Gaiares (Mega Drive)

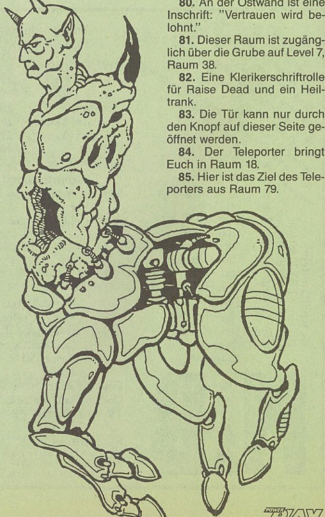
Allen gefrusteten "Gaiares"-Fans kommt dieser Cheat ganz besonders gelegen. Um unverwundbar zu werden, drückt Ihr während des Spiels "Pause" und haltet "A" und "C" gedrückt. Nun das Steuerpad einmal nach links bewegen, noch einmal "Pause" betätigen und die beiden Knöpfe loslassen.

Teil 8

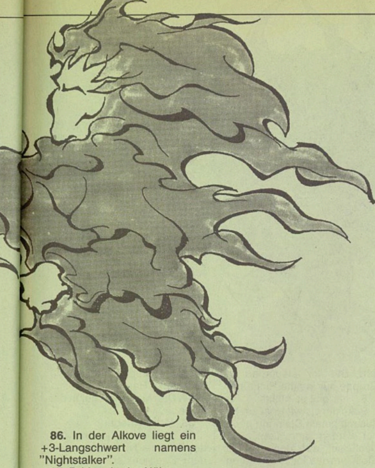
Eye of the Beholder Clue-Book

Im vorletzten Teil des Beholder Clue-Books entführen wir Euch in die Dungeon-Etagen 9 und 10. Zum großen Finale laden wir Euch nächsten Monat ein.

42. Ein Feuerball fliegt vom Süden auf Euch zu, wenn Ihr hier eintretet.
43. Eine Grube. Vorsicht beim Ausweichen des Feuerballes.
44. Ein feuerfester Panzerhandschuh liegt an der Nordwand.
45. Zwei Hell Hounds.
46. Wenn Ihr hier eintretet, werdet Ihr zu Raum 48 teleportiert.
47. Auf dem Regal an der Ostwand ist ein grüner Edelsteinring für Nahrung.
48. Wenn Ihr hier eintretet, werdet Ihr zu Raum 46 teleportiert.
49. Mehrere Hell Hounds steifen hier herum. Paßt auf!
50. Eine Magierschriftrolle für Invisibility 10'.
51. Ein Geheimknopf an der Südwand öffnet einen Gang zum Osten.
52. An der Nordwand ist ein Spinnenknopf, der einen Gang im Norden öffnet.
53. Eine Klerikerschriftrolle für Hold Person.
54. An der Ostwand ist eine Nachricht: Dreht Euch um. Die Gruppe wird dabei in Raum 56 teleportiert, mit dem Gesicht nach Westen.
55. Die Ostwand ist imaginär.
56. An der Westwand ist eine Nachricht: Dreht Euch um. Die Gruppe wird dabei in Raum 54 teleportiert, mit dem Gesicht nach Osten.
57. An der Westwand ist ein Spinnenknopf. Wenn er gedrückt wird, öffnen sich die vier Türen im Süden und lassen vier Hell Hounds frei.
58. Ein nichtmagischer Ring und ein Medaillon.
59. Die Treppe führt hinunter zu Level 9, Raum 38.
60. Eine Druckplatte. In diesem Raum befinden sich zwölf feuerfeste Panzerhandschuhe.
61. Drei Klerikerschriftrollen für "Cure Critical Wounds", "Neutralize Poison" und "Prayer".
62. Zwei Drider.
63. Die Tür kann von dieser Seite aus nicht geöffnet werden.
64. Die Tür kann von dieser Seite aus nicht geöffnet werden.
Der einzige Weg, den Raum zu betreten, ist, sich durch eine Grube in Level 7, östlich von Raum 16, fallenzulassen.
65. Ein Hell Hound. In der Decke sind zwei Grubenöffnungen von Level 7. Der Teleporter in der nordöstlichen Ecke bringt Euch in Raum 1 dieses Levels.
66. Zwei Hell Hounds.
67. Vier Druckplatten liegen in einer Reihe neben den Gruben. Jede Druckplatte öffnet und schließt die angrenzende Grube. Ein leuchtender Stein.
68. Der Spinnenknopf an der Ostwand öffnet und schließt die Grube am Raum C.
69. Der Spinnenknopf an der Ostwand öffnet und schließt die Grube am Raum D.
70. Der Spinnenknopf an der Ostwand öffnet und schließt die Grube am Raum A.
71. Der Spinnenknopf an der Ostwand öffnet und schließt die Grube am Raum B.
72. An der Nordwand ist ein Tor. Es ist das Ziel des Tores auf Level 10, Raum 7. Von dieser Seite aus kann es nicht aktiviert werden.
73. Ein Zauberstab für Lightning Bolt liegt auf dem Regal an der Wand.
74. Ein Hell Hound in der Nähe.



75. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, verschwindet die Westwand. Jedoch schließt es auch die Dietriche im Raum 78 im Süden ein.
76. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, verschwindet die Südwand. Jedoch wird die paralelle Halle nördlich von 75 permanent geschlossen. Die Magierschriftrolle für Ice Storm im Raum 77 wird dann unerreichbar bleiben.
77. Eine Magierschriftrolle für Ice Storm.
78. Ein Satz Dietriche.
79. Der Teleporter bringt Euch zu Raum 85.
80. An der Ostwand ist eine Inschrift: "Vertrauen wird belohnt."
81. Dieser Raum ist zugänglich über die Grube auf Level 7, Raum 38.
82. Eine Klerikerschriftrolle für Raise Dead und ein Heiltrank.
83. Die Tür kann nur durch den Knopf auf dieser Seite geöffnet werden.
84. Der Teleporter bringt Euch in Raum 18.
85. Hier ist das Ziel des Teleporters aus Raum 79.



86. In der Alkove liegt ein +3-Langschwert namens "Nightstalker".
87. Driders in der Nähe.

Level 9

Die Wände sind aus dunkelviolettem Blutgestein gemischt mit schwarzem Onyx. Rust-Monster und Displacer-Beasts bewohnen den Level.

1. Die Treppe führt hinauf zu Level 8, Raum 7.
2. An der Westwand ist ein Spinnenschlüsselloch. Ein Juwelenschlüssel öffnet die Tür im Norden.
3. Die Treppe führt hinauf zu Level 8, Raum 13.
4. An der Ostwand ist ein Schlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die Südtür.
5. An der Westwand ist eine Nachricht: Ein Schlüssel für einen Edelstein.
6. In der Westwand ist ein Regal eingelassen. Legt einen Edelstein darauf, drückt den Spinnenknopf im Raum 7, und ein Juwelenschlüssel ist entstanden. Der Vorgang läßt sich sooft wiederholen, wie Ihr Edelsteine habt.
7. An der Westwand ist ein Spinnenknopf.
8. An der Ostwand ist eine Nachricht: Es steht geschrieben, daß der Schlüssel auf der anderen Seite liegt.
9. An der Ostwand ist ein Spinnenknopf. Ein Juwelenschlüssel öffnet die Tür im Süden.
10. Die Treppe führt hinauf zu Level 8, Raum 21.
11. An der Ostwand ist ein Tor, das einen Steindolch als Schlüssel benötigt. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 7, Raum 65, teleportiert.
12. Ein paar Zwergenstiefel.
13. Die Westwand ist illusionär.
14. Ein +3-Schild.
15. Ein Displacer-Beast ist in der Nähe.
16. Ein Displacer-Beast ist in der Nähe.
17. In der Westwand ist ein Regal eingelassen. Wenn Ihr einen Orb of Power (von Level 11 oder 12) darauflegt, werden alle magischen Gegenstände identifiziert, der Orb geht jedoch verloren.
18. Eine Nachricht: Oracle of Devouring.
19. Die Ostwand ist imaginär.
20. Ein Kettenpanzeranzug.
21. Eine Magierschriftrolle für Invisibility.
22. Die Südwand ist illusionär.
23. Die Tür kann nur von dieser Seite aus geöffnet werden.
24. Die Druckplatte öffnet und verschließt die Tür. Im Raum sind zwei Displacer-Beasts.
25. Drei Pfeile.
26. Wenn Ihr auf diese Druckplatte tretet, wird die Hall of Thieves im Raum 28 deaktiviert.
27. An der Südwand steht u.a. "Danke" oder "Ihr habt etwas vergessen".
28. An der Westwand sind eingelassene Regale. Wenn die Gruppe nähertritt, werden einige Gegenstände "gestohlen", daß heißt, sie liegen plötzlich auf den Regalen. Um die Falle zu deaktivieren, muß jemand auf die Druckplatte in Raum 26 treten.
29. An der Westwand steht: Hall of Thieves.
30. An der Ostwand ist die Inschrift eines Edelsteines. Legt einen leuchtenden Edelstein hinein, um die Osttür zu öffnen.
31. Zwei Displacer-Beasts.
32. Ein Zwergenschlüssel.
33. An der Ostwand ist die Inschrift eines Edelsteines. Legt einen leuchtenden Edelstein hinein, um die Osttür zu öffnen.
34. Eine Magierschriftrolle für Stoneskin.
35. An der Ostwand steht eine Nachricht: Achtet auf Eure Köpfe. In der Decke sind Grubenenden.
36. Wenn Ihr hier eintretet, fliegt ein leuchtender Stein von Osten auf Euch zu und landet hier. Geht auch in Raum 37, um einen zweiten leuchtenden Stein zu bekommen.
37 Wenn Ihr eintretet, fliegt ein leuchtender Stein vom Osten her und landet in Raum 36.
38. Die Treppe führt hinauf zu Level 8, Raum 59.
39. An der Westwand, über einer Druckplatte, ist eine Nachricht: Legt ein Schwert hier ab. Wenn Ihr an dieser Stelle ein Schwert niederlegt und die richtigen Gegenstände im Raum 40, 41 und 42 laßt, öffnet sich die Tür südlich zum Raum 43.
40. An der Ostwand, über einer Druckplatte, ist eine Nachricht: Legt hier Rüstung ab. Wenn Ihr an dieser Stelle Rüstung niederlegt und die richtigen Gegenstände im Raum 39, 41 und 42 laßt, öffnet sich die Tür südlich zum Raum 43.
41. An der Westwand, über einer Druckplatte, ist eine Nachricht: Legt Lebensmittel hier ab. Wenn Ihr an dieser Stelle Nahrung niederlegt und die richtigen Gegenstände im Raum 39, 40 und 42 laßt, öffnet sich die Tür südlich zum Raum 43.
42. An der Ostwand, über einer Druckplatte, ist eine Nachricht: Legt hier Wurfgeschosse ab. Wenn Ihr an dieser Stelle Wurfgeschosse niederlegt und die richtigen Gegenstände im Raum 39, 40 und 41 laßt, öffnet sich die Tür südlich zum Raum 43.
43: Diese Tür öffnet sich, wenn die richtigen Gegenstände in den Räumen 39, 40, 41 und 42 hinterlegt werden. Zwei Displacer-Beasts befinden sich im Raum.
44. Ein giftiger Trank steht hier. Nicht trinken!
45. Ein Displacer-Beast bewacht den Raum.
46. Ein Displacer-Beast bewacht den Raum.
47. Ein Displacer-Beast bewacht den Raum.
48. Ein Displacer-Beast bewacht den Raum.
49. Eine Klerikerschriftrolle für Detect Magic.
50. Ein Displacer-Beast bewacht dieses Gebiet.
51. Zwei Rust-Monster wandeln hier.
52A. An der Südwand ist ein Spinnenschlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die Tür zum Westen.
52B. An der Südwand ist ein Spinnenschlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die Tür zum Westen.
53. Ein Rust-Monster streift hier herum.
54. An der Wand ist eine Nachricht: Die Listigen und Agilen sollen überleben. Die Gruppe sollte den Gang nach Osten entlangrennen, um den Pfeilfallen in den illusionären Wänden nördlich und südlich zu entgehen.
55. Wenn Ihr auf diese Druckplatte tretet, löst Ihr die Pfeilfallen an den illusionären Wänden aus.
56. Wenn Ihr auf diese Druckplatte tretet, löst Ihr die Pfeilfallen an den illusionären Wänden aus.
57. Hier liegen Knochen. Es sind die Gebeine des Kämpfers Beorham. Ein Dolch, ein Schild, ein Kettenhemd, ein Helm, ein heiliges Symbol und ein antikes +5-Langschwert namens "Severious" liegen daneben.
58. Wenn Ihr auf diese Druckplatte tretet, löst Ihr die Pfeilfallen an den illusionären Wänden aus.
59. Die Südwand ist imaginär.
60. Ein magischer Wurfgeschoß-Panzerhandschuh ist an der Südwand.
61. An der Westwand ist eine Nachricht: Ein Zwergenwort für einen Knopf.
62. Wenn Ihr auf diese Druckplatte tretet, löst Ihr eine Magic Missile vom Westen kommend aus.
63. Der Spinnenknopf an der Ostwand löst die Magic Missile Gauntlet bei A aus.
64. Der Spinnenknopf an der Ostwand löst die Magic Missile Gauntlet bei B aus.
65. Der Spinnenknopf an der Südwand löst die Magic Missile Gauntlet bei C aus.



66. Der Spinnenknopf an der Nordwand löst die Magic Missile Gauntlet bei D aus. Ein Zwergenschlüssel liegt auch hier.

67. Der Spinnenknopf an der Westwand löst die Magic Missile Gauntlet bei F aus.

68. Wenn Ihr auf die Druckplatte tretet, löst Ihr ein Magic Missile Gauntlet bei E aus. Im Süden ist ein Spinnenknopf, der auch ein Magic Missile Gauntlet auslöst. An der Ostwand ist ein Spinnenschlüsselloch. Ein Zwergenschlüssel öffnet die Tür im Westen.

69. Die Westwand wird verschwinden, wenn die richtigen Aktionen im Raum 75 durchgeführt werden.

70. Der Raum kann nur durch die Fallgruben in Level 8, Raum 40, erreicht werden. Ein Trank für Extra Healing liegt hier.

71. Die Nordwand ist illusionär.

72. Hier ist gar nichts.

73. Eine Klerikerschriftrolle für Protection from Evil 10'.

74. Hier sind fünf Pfeile und eine Klerikerschriftrolle für Dispel Magic.

75. Werft einen Gegenstand durch die nördliche Wand, und die westliche Wand verschwindet. Dann werft einen Gegenstand auf die gerade erschienene Druckplatte im Westen, damit die imaginäre Wand im Raum 69 verschwindet.

76. Die Treppe führt hinunter zu Level 10, Raum 47.

77. Die Treppe führt hinunter zu Level 10, Raum 53.

78. Der Gang im Norden öffnet sich, wenn Ihr den Geheimknopf an der Südwand drückt.

79. Eine Klerikerschriftrolle für Raise Dead.

80. Ein Rust-Monster.

81. Ein Zauberstab für Fireball ist hier.

82. An der Westwand ist ein Spinnenknopf. Wenn dieser Knopf gedrückt wird, nachdem ein Gegenstand auf das Regal im Raum 83 gelegt wurde, verschwindet der Gegenstand und der Gang im Norden öffnet sich.

83. An der Westwand ist ein leeres Regal.

84. Die Treppe führt hinunter zu Level 10, Raum 1.

85. Eine Klerikerschriftrolle für Raise Dead.

86. Die Treppe führt hinauf zu Level 8, Raum 10.

87. An der Südwand ist eine Nachricht: Lager.

88. Ein Speer.

89. Die Nordwand ist illusionär. Eine Magierschriftrolle für Armor.

90. Eine Klerikerschriftrolle für Flame Blade.

91. Ein Displacer-Beast.

92. Die Tür wird durch einen Knopf an der anderen Seite geöffnet.

93. Eine Druckplatte öffnet Raum 69.

A-F. Magic Missle Gauntlets.

Level 10

Die Wände bestehen aus gemauerten Steinen, die mit Moos und Schleim überzogen sind. Hier wohnen Mantiskrieger.

1. Die Treppe führt hinauf zu Level 9, Raum 84.

2. Ein Kettenpanzeranzug.

3. Die Halle zwischen Raum 3 und 4 ist voller Teleporter, die die Gruppe ziellos durch die Gegend hüpfen läßt. Die Druckplatte deaktiviert die Teleporter in der östlichen Halle. Um auf einfachem Wege dorthin zu gelangen, richtet Euch nach der Beschreibung für Raum 4.

4. An der Südwand steht eine Nachricht: Achtet auf die richtige Reihenfolge. So durchquert Ihr die Halle richtig:

A. Tretet in den ersten Teleporter westlich von Raum 4. Die Gruppe wird die Halle hinunter teleportiert.

B. Dreht Euch um 180 Grad und tretet in den nächsten Teleporter. Die Gruppe wird in Raum 3 teleportiert.

5. An der Südwand ist eine Nachricht: Dreizehn.

6. Zwei Klerikerschriftrollen für Remove Paralysis und Flame Blade.

7. An der Westwand ist ein Tor, das mit einem Steinzepterschlüssel geöffnet werden kann. Legt den Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 8, Raum 72, teleportiert. Das Tor teleportiert die Gruppe nur in eine Richtung.

8. Hier gibt es nichts.

9. An der Ostwand ist ein Tor, das mit einem Steinring geöffnet werden kann. Legt einen Schlüssel auf den blanken Stein, um das Tor zu aktivieren. Die Gruppe wird zu Level 6, Raum 45, hin- und zurückteleportiert.

10. In den vier östlichen Alkoven sind vier Mantiskrieger.

11. Ein giftiger Trank liegt hier.

12. Ein Zauberstab für Frost.

13. Zwei Klerikerschriftrollen für Cure Critical Wounds und Flame Blade.

14. Wenn Ihr den Knopf an der Westwand drückt, erscheint ein Mantiskrieger von Osten hinter Euch. Ein nutzloser Zauberstab liegt hier.

15. Prinz Keirgar ist hier. Er sollte zum Zwergenkamp auf Level 5 zurückgebracht werden.

16. An der Ostwand ist eine Nachricht: Eine Magic-Missle-Falle geht los, wenn Ihr hierher tretet.

17. An der Südwand ist ein Schlüsselloch. Ein Totenkopfschlüssel öffnet die Südtür.

18. An der Nordwand steht geschrieben: Im Falle eines Feuers.

19. Wenn Ihr diese Tür öffnet, wird ein Knopf sichtbar, der die Magic-Missle-Falle abstellt.

20. Wenn Ihr diese Tür öffnet, wird ein Knopf sichtbar. Drückt Ihr ihn, wird die Gruppe von einem Fireball-Zauberspruch getroffen.

21. An der Nordwand ist eine Nachricht: Im Falle einer Flut.

22. Zwei Mantiskrieger in der Nähe.

23. An der Nord- und Südwand steht geschrieben: Hive.

24. Zwei Mantiskrieger in der Nähe.

25. Ein Mantiskrieger in der Nähe.

26. Ein Pfeil.

27. Ein Mantiskrieger ist im Raum.

28. Das Grubenende in der Decke ist von Level 9, Raum 75.

29. Wenn Ihr den Level bei Raum 33 betretet, legt Waffen auf die Druckplatte in Raum 29, 30 und 31, um die Tür im Norden zu öffnen.

30. Die Druckplatte sollte ignoriert werden, es sei denn, die Gruppe hat das Level bei Raum 33 betreten.

31. Die Druckplatte sollte ignoriert werden, es sei denn, die Gruppe hat das Level bei Raum 33 betreten.

32. An der Nordwand ist eine Nachricht: Verstaut Eure Waffen.

33. Die Treppe führt hinauf zu Level 9, Raum 77.

34. Drei Mantiskrieger in der Nähe.

35. Mantiskrieger!

36. Hier sind die Überreste des Rangers Tyrra. Er kann von dem Zwergenkleriker wiederbelebt werden. Ein Totenkopfschlüssel.

37. Im nördlichen Korridor ist ein wandelnder Stein. Er wird mit den Hebeln im Raum 37, 38 und 39 bewegt. Drückt den Hebel an der Nordwand zweimal, um den Stein nach Norden zu bewegen und Raum 38 und 39 freizulegen.

38. Drückt den Hebel an der Westwand zweimal, um den Stein nach Süden zu bewegen und Raum 40, 41 und 42 freizulegen.

39. Drückt den Hebel an der Ostwand zweimal, um den Stein nach Norden zu bewegen und den südlichen Korridor wieder freizulegen.

40. An der Nordwand ist eine Nachricht: springt. Ein Trank für Giant Strength.

41. Durch die Gruben gelangt Ihr zu Level 11, Raum 1. Es ist der einzige Weg zu Level 11.

42. An der Nordwand ist eine Nachricht: springt. Ein Trank für Feather Fall.

43. Eine Klerikerschriftrolle für Neutralize Poison.

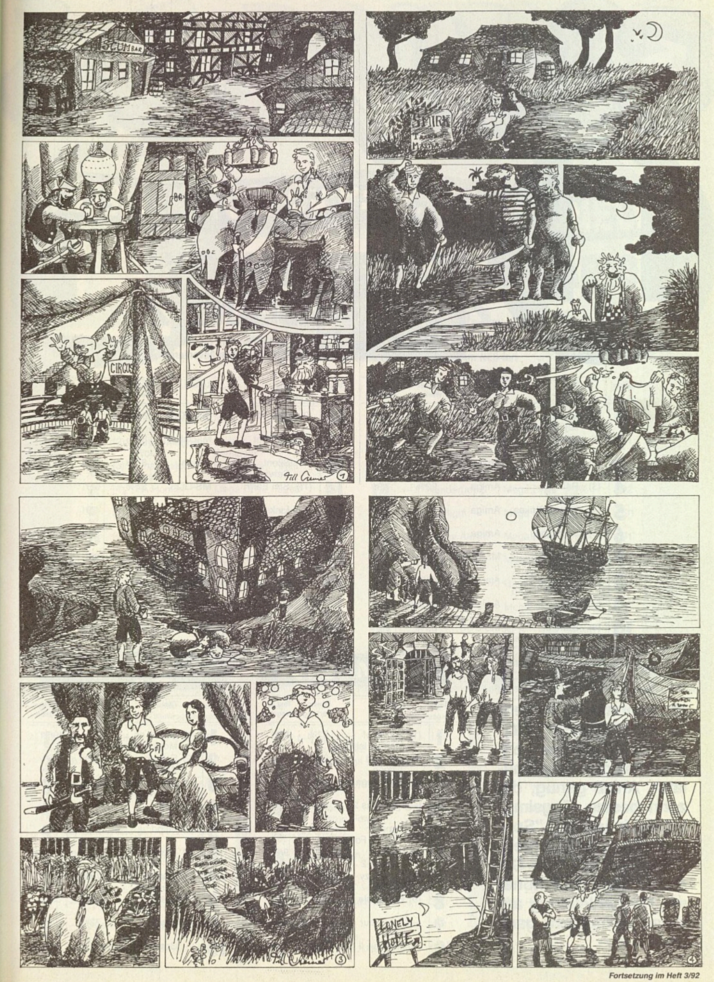
44. An der Westwand ist ein Geheimknopf. Er öffnet den Gang im Süden.

45. Eine Magierschriftrolle für Cone of Cold.

46. Ein Pfeil.

47. Die Treppe führt hinauf zu Level 9, Raum 76.

48. Hier trefft Ihr auf Shindia, Xanathars Zwergen-Elfen-Spionin. Ihr erfahrt zusätzliche Informationen, wenn Ihr Euch entschließt, sie anzuhören.



Fortsetzung im Heft 3/92

CREME DE

1 DIE BESTEN COMPUTERSPIELE



MONKEY ISLAND 2

Im Januar erscheint die Amiga-Umsetzung des spaßigen Lucasfilm-Adventures

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)	Secret of Monkey Island 2	MS-DOS	92%	1/92
2	(1)	Lemmings	MS-DOS	92%	10/91
3	(2)	Secret of Monkey Island	Amiga	92%	9/91
4	(3)	Railroad Tycoon	Amiga	92%	7/91
5	(4)	Chaos Strikes Back	Amiga	92%	3/91
6	(5)	Lemmings	Amiga	92%	2/91
7	(—)	Falcon 3.0	MS-DOS	91%	1/92
8	(7)	Secret of Monkey Island	Atari ST	91%	10/91
9	(—)	Populous 2	Amiga	90%	1/92
10	(8)	Bane of Cosmic Forge	MS-DOS	89%	2/91
11	(9)	SWOTL	MS-DOS	88%	11/91
12	(—)	Sim Ant	Macintosh	87%	1/92
13	(10)	Silent Service II	Amiga	87%	9/91
14	(11)	Sim Earth	MS-DOS	87%	6/91
15	(12)	Links	MS-DOS	87%	4/91
16	(13)	Command HQ	MS-DOS	87%	3/91
17	(14)	Sim Earth	Mac	87%	2/91
18	(16)	Spindizzy Worlds	Amiga	86%	2/91
19	(17)	Spindizzy Worlds	Atari ST	86%	2/91
20	(19)	Pools of Darkness	MS-DOS	85%	12/91

Sagenhafte 91 Prozent *POWER-WERTUNG* erntete Microprose' neuster "Falcon"-Flugsimulator. Anlaß genug, die zehn besten Flugsimulatoren in unserer "Special"-Chart aufzuführen. Dabei sind MS-DOS-Systeme dank ihrer höheren Rechenleistung anderen Computern ganz klar voraus.

AMIGA

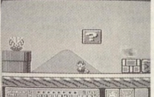
Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Secret of Monkey Island	92%	9/91
2	(2)	Railroad Tycoon	92%	7/91
3	(3)	Lemmings	92%	2/91
4	(—)	Populous 2	90%	1/92
5	(4)	Bane of Cosmic Forge	89%	5/91
6	(5)	Silent Service 2	87%	9/91
7	(7)	Spindizzy Worlds	86%	2/91
8	(9)	Battle Isle	85%	10/91
9	(—)	PGA Tour Golf	85%	6/91
10	(10)	Turrican II	85%	4/91

ATARI

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Secret of Monkey Island	91%	10/91
2	(2)	Spindizzy Worlds	86%	2/91
3	(3)	Chip's Challenge	83%	7/91
4	(4)	Brat	80%	9/91
5	(5)	Flood	79%	9/91
6	(6)	Turrican II	79%	4/91
7	(7)	Flames of Freedom	78%	7/91
8	(10)	Gods	74%	5/91
9	(—)	Toki	73%	8/91
10	(—)	Speedball 2	73%	2/91

LA CREME

1 DIE BESTEN VIDEOSPIELE



SUPER MARIO BROS. 3

Die Mario-Brüder setzen ihre unaufhaltsame Karriere auf dem NES fort

Platz		Titel	System	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Super Mario Bros. 3	NES	95%	12/91
2	(2)	Super Mario World	Super Famicom	94%	3/91
3	(3)	Final Match Tennis	PC-Engine	91%	6/91
4	(4)	EA Hockey	Mega Drive	90%	9/91
5	(5)	Populous	Super Famicom	87%	4/91
6	(6)	Sim City	Super Famicom	86%	12/91
7	(7)	Bonk's Revenge	PC-Engine	86%	10/91
8	(8)	Shining in the Darkness	Mega Drive	85%	12/91
9	(9)	Game Boy Wars	Game Boy	85%	9/91
10	(10)	Parodius	Game Boy	85%	7/91
11	(11)	PGA Golf Tour	Mega Drive	85%	5/91
12	(12)	F-Zero	Super Famicom	85%	3/91
13	(13)	Shanghai	Lynx	85%	3/91
14	(—)	Wonderboy 5	Mega Drive	84%	1/92
15	(14)	Starflight	Mega Drive	84%	12/91
16	(16)	Musha Aleste	Mega Drive	84%	4/91
17	(17)	Gynoug	Mega Drive	84%	4/91
18	(19)	Game Gear Shinobi	Game Gear	83%	8/91
19	(20)	Sonic the Hedgehog	Mega Drive	82%	9/91
20	(—)	Puzznic	NES	82%	8/91

C-64

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(1)	Turrican II	81%	4/91
2	(3)	Buck Rogers	80%	4/91
3	(4)	Ultima VI	78%	6/91
4	(5)	Puzznic	77%	3/91
5	(6)	Bard's Tale III	71%	6/91
6	(7)	Creatures	70%	4/91
7	(10)	Warlock	67%	5/91
8	(—)	Encounter	65%	7/91
9	(—)	Extreme	64%	8/91
10	(—)	Saint Dragon	62%	3/91

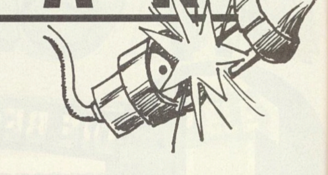
MS-DOS

Platz		Titel	Power-Wertung	Test in Ausgabe
1	(—)	Secret of M. Island 2	92%	1/92
2	(1)	Lemmings	92%	10/91
3	(—)	Falcon 3.0	91%	1/92
4	(3)	Bane of Cosmic Forge	89%	2/91
5	(4)	SWOTL	88%	11/91
6	(5)	Sim Earth	87%	6/91
7	(6)	Links	87%	4/91
8	(7)	Command HQ	87%	3/91
9	(8)	Pools of Darkness	85%	12/91
10	(9)	Gunship 2000	85%	11/91

SPECIAL

Platz	Titel	System	Power-Wertung
1	Falcon 3.0	MS-DOS	91%
2	Falcon	Amiga	90%
3	Falcon	Atari ST	90%
4	SWOTL	MS-DOS	88%
5	Their finest hour	MS-DOS	88%
6	LHX Attack Chopper	MS-DOS	86%
7	Gunship 2000	MS-DOS	85%
8	Red Baron	MS-DOS	85%
9	Flight of the Intruder	MS-DOS	83%
10	Ch. Yeager's AFT 2.0	MS-DOS	83%

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power Play-Contact bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.
Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Contact der **April-Ausgabe** (erscheint am 11. März '92): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 3. Februar '92 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Mai '92-Ausgabe** veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie dazu die vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf eine gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C 64/128

Verk. für C 64: Defender of the Earth, Börsenfieber, Manchester United, The Untouchables, Chase H.Q., Eye of Horus, für je 20 DM. Ralf Wagner, Tel. 06344/2009

Verk. C 64 II, Floppy 1541 II, Datasette 100 % i. O., Disks mit Spielen, Preis nach VB. Stefan Becher, Nr. 5, 6551 Kulm

Wegen Systemwechsel, viele Orig.-Spiele zu verk., z. B. Champions of Krynn und Death Knights of Krynn, Turrican II, Starflighter, Tel. 0791/6029 Mo-Fr. bis 15.30

Suche Prg. zur Character-Manipulation auf Disk für alle Rollenspiele. Angebote an: Stefan Sixl, Rostockerstr. 48, 2800 Bremen 21, Tel. 0421/6165947

Verk. Rings of Medusa, Oil Imp., Fugger, das Magazin + Textverarbeitung Geos + Protext. Melden bei: Tilmann Gütt, Tel. 089/5803168

Suche für C128: REV 1750, und/oder Floppy 1581, sowie Turbo-Pascal unter CP/M 3.0 (M&T-Vers.). Tel. 05471/585

Verk. C64 + 1541 II + Data + 140 Spiele für die Floppy, 10 Kassetten für Datasette. Komplett für 420 DM. Schreibt an: Iakop Yassilisdis, Altstadt-Str. 115, 5090 Leverkusen 3

Suche Alter Ego für C 64 (Orig.). Markus Weber, Mainzer Str. 37, 5568 Daun, Tel. 06592/10154 (Wochenende)

Verk. versch. Orig.-Games, z. B. Zak McKrakken 35 DM, Invest 25 DM usw., alle Games 100 % o.k., Liste anfordern. Tel. 06625/7794 ab 15 Uhr (Andreas)

Verk. C 64, Floppy, Final Cartr. III, Gr. 64-Buch, 2 x Diskbox, 115 Disks, auch einzeln, suche A 500 (1 MB), HF-Modulator, evtl. Spiele. Alexander Henschel, O-7030 Leipzig, Zwickauer Str. 126, Tel. 871786

Verk. C 64 + Floppy 1541 + 4 Orig.-Spiele (Buck Rogers, Ch. of Krynn, Death Knight of K., Secret of the Silver Blades) + 50 Disks + Joystick (leicht defekt) für VB 400 DM. Tel. 05324/4634 abends (Carsten)

Verk. Color-Mon. 1802, ext. Hex-Tastatur, Modul Simons Basic, Speech-Modul, Datasette, alles über Geos 2.0, zus. 400 DM. Ron Carow, O-1156 Berlin, Paul-Junius-Str. 33, Tel. 9755359

Verk. Drucker Seikosha SP 1000 VC für 250 DM. Tel. 0211/4180683

Ich verk. C 64 + Floppy 1541 + Datasette (Kass.) + 1 Diskbox (leer), Final Cartr. III, Reset und orig. Calif. Games für 450 DM. Tel. 02273/8236 (Assmann)

Suche Tauschpartner für C 64-Games, habe Oil Imp., Powerdrift, Gunship usw., suche Lemmings, Winzer. Bitte nur in Österreich! Rene Riedler, A-3121 Karlstetten, Herkingerweg 5

Ost - C 64-Club!! Spiele, Einführung in Basic & Programmierung des C 64!! Schreibt einfach!! Näheres bei folgender Adresse: Daniel Stobbe, Leninstr. 18, O-7816 Schipkau

Verk. C 64 (Soundchip def.), Floppy 1541 II, Grünmon., Diskettenbox, Final Cartr., Joypad und Game On-Ausgaben 4/90 - 12/91, für 450 DM. Martin, Tel. 08259/622

Verk. GI-Joe zu 25 DM, Eagles Nest 25 DM, Gremmlins II 30 DM, Defender o. the Crown 25 DM, Jack the Nipper 25 DM, Hills Cop. 30 DM, Platoon 20 DM, Ace of Aces I. Anru genügt! Tel. 02302/64982 (Dennis)

Verk. neuw. C 64, Floppy II (Garantie), Final Cartridge, 150 Disks mit Box, Schutzhüllen und ca. 60 Bücher, Joystick, Orig..Disks, für nur 650 - 700 DM, erst 4 Mon. alt. Tel. 04941/62931

Verk. C 64, 1541, Datasette, 4 Spiele (Microprose Soccer, Kick Off, Football-Manager, Int. Soccer), 60 Disketten, 1a-Zustand, f. 360 DM. Tel. 09231/81799

Verk. C 64 II und Floppy 1541 II mit viel Zub., NP ca. 900 DM, verk. auch Kassetten-Originale. Anschrift: Dirk Schiffbauer, 5064 Rösrath, Stöcken 11, Tel. 02205/81696

Verk. Buck Rogers, Nippon, Pub Games, Football-Manager, Expansion- Kit, Super-Games-Modul, Data Becker Pascal, Textomat, Datamat, Bücher. Bei Thomas melden unter Tel. 08144/1527

Verk. C 64-Originale: Armalyte, Tie Break, Dragon Ninja, Em. Hughes Int. Soccer und andere. Mathias Sauermann, Ginsterweg 47, 8500 Nürnberg 30, Tel. 0911/546242

Verk. C-64-Spiele (Disk, Orig. + Anl.): Space Rouge, Times of Lore, TD 2 + Car Disk, F-16 Combat Pilot, Katakis, Rambo 3, Star Wars 3. Tel. 05561/2945 von 19 - 21 Uhr

Verk. Commodore C 64, Floppy 1541, Philips-Bernstein-Monitor mit Anschlußkabel, ca. 80 Disks + Box, Maus, für ca. 850 DM. Marc Klaus, Tel. 07181/71960

Verk. 1581 für 180 DM, Drucker-Interface 25 DM, F-16 Combat Pilot 20 DM, Wheels of Fire 30 DM, Expert Cartridge 75 DM, Lernsoft (8/9 Klasse) je 75 DM. Tel. ab 18 Uhr: 05153/6537 (Torben)

Für C 64: Supremacy 30 DM, Champ. of Krynn 30 DM (dt. Anl.), Bundesliga-Manager 22 DM (kpl. dt.), zzgl. + Porto, NN. Robert Faulborn, Jägerstr. 3, 3000 Hannover

Verk. Orig. Ultima IV zu 22 DM, Ultima V zu 25 DM, Starflight zu 20 DM, War in the South Pacific für 30 DM, Gettysburg 25 DM. Tel. 06340/8372 (Ralf)

Verk. C 64 II, 1541 Resetschalter, Disks, Bücher, Orig.-Spiele, Farbmonitor 1801, 1 Joystick, K-Kabel, 2 Diskboxen, für 700 DM. Bastian Siggelkow, Tel. 02056/3817

Verk. C 64, 1541 II, Data, Farbmonitor, alles neuw., VB 550 DM. Spiele: Street Sport, Bundesl.-Manager, F-19, Pirates, Soccer-Mania u. andere zu je 30 DM. Tel. 05621/5611 14 - 16 h

Verk. C 64 + Floppy + Farbmonitor + Final Cart. mit Disk (VI), Datasette + Spiel Turrican auf Disk, VHB 940 DM, div. Spiele auf Kassette. Tel. 02268/2711 ab 18 Uhr

Verk. Champ. of Krynn, Death Knights of Kr., sowie Bard's Tale 1, tausche auch gg. Bundesliga-Manager. Tel. 040/8805049

Verk. Sega + 2 Spiele für 150 DM u. Orig.-Games für C 64 (Batman, Ghostbusters II) je 10 DM, Party Time, Night Shift, je 40 DM. Marc Wiebach, Minzlebenerstr. 63, O-3700 Wernigerode

Verk. Orig.-Spiele: Rick D. II, Tie Break, Turrican, F-19 Stealth Fighter, F-16 Combat Pilot, Rainbow Islands, Turtles, Double Dragon II u.v.m., Tel. 092665/8307 (Mario)

Verk. C 128 + Disklw. 1571 mit Spielen, Büchern, Joystick, Abdeckhaube, Disk-Box, alles zus. für 450 DM. Tel. 0741/7746 (verl. Richard)

Strategie-Freak sucht von SSI Rebel Charge at Ch... und Break Though in the Ardennes. Tel. 030/6242617 ab 20 Uhr

Biete C 64 II, Mon., Floppy, Datasette, Disk-Booster, Simons Basic, Reset, Disks, 850 DM. Tel. (Leipzig) 4512143 ab 18 - 19 Uhr (Marcus)

C 64, 1541 II, Datasette, mit 170 Disks u. 5 Kassetten, Geos 2.0, 1 Joystick u. Locher, zu 450 DM. Tobias Wilhelm, Herdweg 75, 6100 Darmstadt, Tel. 06151/421778 bis 21 Uhr

Achtung!! Verk. C 64 II + Floppy II (100 % o..k.) + Zub. + Joystick + Orig.-Spiele + Kabel (Scartanschluß) u. anderes. Martin, O-1055 Berlin-Ost, Tel. 4360669

Verk. C 64 II, Floppy, Resttaster, reinigungsset, Hardcover, Joystick, Diskbox, mehr als 120 Orig.-Spiele. Neupreis ca. 1000 DM, bei mir nur 289 DM. Tel. 0561/85850 (Christian)

Suche die Oldies: Raid on Bungim Bay und Spelunker, außerdem gebr. Floppy 1581 (max. 250 DM). Hans Rubsam, Dudenstr. 29, 6430 Bad Hersfeld, Tel. 06621/78649

Suche Action-Games, z. B. Terminator I + II, Last Ninja III, Turtles usw., Preis pro Spiel nach VB. Tel. 02159/50765 (Sven) ab 15 Uhr

Verk. C 64-Orig. auf Disk: 15 Spiele für zus. 150 DM, z. B. F-16 Combat, Great Courts, Stunt Car Racer, Cabal, Red Storm Rising. M. Witt, Danzigerstr. 6, 3472 Beverungen

Commodore 128 D mit Diskbox und Joystick und 40 Spielen für 450 DM, 1 Farbmonitor (1 Jahr alt) für 300 DM. Tel. 05676/504

Tausche (Orig.), Rainbow Island und Gunship gg. Champions of Krynn, Curse of Azure Bonds (dt. od. dt. Anl.). Christian Schwabe, O-8021 Dresden, Ruppendorfer Weg 2, Tel. 2381684

Verk. Pool of Radiance 25 DM, Azure Bonds 25 DM, Milestones 20 DM, Nippon 15 DM, Roger Rabitt 15 DM. Tel. 05353/3500 ab 17 Uhr

Verk. C 64, Speeddos, Dolphindos, Floppy, ca. 50 Disk, für VB 800 DM; C 64, Speeddos, Floppy, ca. 100 Disks, Datasette, für 500 DM. Tel. 05692/1835

Verk. C 128, Monitor 1802, Floppy 1571, Drukker Elite SP 120 VP, Datasette, 37 Disks, 4 Originale, Diskbox (Neuwert 2700,-), jetzt für 2000 DM. Top-Zustand!! Serdar Gelberi, Tel. 07121/311639 (Mittw. und Donn. nachmittags)

Verk. C128 mit 2 Floppys, Drucker MPS 1200, Datasette, Modul Final Cartridge, Joystick und Datasettenspiel aus erster Hand für 350 DM. Tel. 02156/60292

C 64 I + 1541 II + Diskbox + 110 Disks, über 400 Spiele, ohne Mangel, Floppy wie neu, Datasette, einige Kassetten-Spiele, 400 DM VB. Tel. 02209/54644 nach 15 Uhr

C 64-Orig.-Soft: über 100 Games für 250 DM. Einzeln: Bozuma, Platoon, Last Ninja, Mars Saga, Tie Break, Neuromancer je 15 DM mit Anleitung. Liste bei Gerrit, Tel. 069/588489

Amiga

Verk. Orig. Turrican II, Demomaker, Bomb Jack, Rainbow Islands, Pacmania, Amiga-Karate, Rockford, Emerald Mine, Grid Start usw., alles 10 - 50 DM. Tel. 06581/4081

Verk. A 590-Festplatte (20 MB) für 470 DM, 1/2 Jahr alt, o.k., wenig benutzt, mit Orig.-Verp., Tel. 0711/323650

Verk. Amiga-Originale, Stück 40 DM + NN. Z. B. Pirates, Team Yankee, Super M. GP., Full Metal Planete, Schock Wave, Kick Off I, u.v.a., Tel. ab 19 Uhr: 02822/52415

Verk. für Amiga: Flight-Sim. II zu 50 DM, Ice Hockey 30 DM, In 80 Days around the World 20 DM, Preise VHB. Ralf Hagner, Tel. 06344/2009

Orig. Dungeon, Transworld, Rings of Medusa, Preis VHS, suche 2nd Front, Castles, Conflict Middle East, alles von Koei, habe auch noch Midwinter. Tel. 04441/6128, Johannes

Suche Summer-/Winter-Games, Populous und Microprose Soccer. Verk. Chambers of Shaolin zu 20 DM u. Amiga TV-Modulator zu 20 DM. Tel. 04361/1238

Hallo! Verk. tolle Orig.: Wonderland, Indy III, Monkey Island, usw., kaufe auch auf! Contacts: S. Ballschuh, O-8020 Dresden, Geinitzstr. 8, Tel. Ost / 4710041

Suche für A 500 Red Baron zu 40 DM und Railroad Tycoon, verk. Populous für 35 DM. Schreibt an: Nico Haupt, Str. d. VS 4, O-4700 Sangerhausen

Verk. Spherical, Chuck Rock, Clown-O-Mania, Wonderboy in M., pro Spiel 25 DM, Dragons Lair 45 DM, tausche gg. Flood, Cadaver. Tel. 030/7918426

Verk. die Weltraumklassiker Damocles und Starglider II für je 30 DM. Michael Genther, Tel. 0228/253888

Verk. Orig. Amiga-Spiele: Larry III 40 DM, Robin Hood 50 DM, Back to the Future 30 DM, Hillstreet Blues 30 DM, Loom 40 DM. Tel. 089/8506959 ab 18 Uhr

Verk. meine Spielesammlung, Amiga und PC, vor allem Rollenspiele, Adventures. Ruft an und fragt nach Thomas Weidmann, Tel. 06034/7443 oder Fax 06034/1345

Verk. A 500, 1 MB, 2 Joys., 200 Disks und 15 Originale (Elvira, Flood, Courts, Indy 500, Klax, Powermonger...), alles 100 % o.k., für nur 999 DM. Tel. 05032/1422

A 2000, Kick 1.3, 1 MB Chip, 2 Floppys, A2630 (FPU, CPU, 4 MB 32 Bit-RAM), 52 MB-SCSI-HD, Flickerfixer A2320, Multisync (1024 x 768), Soft, Lit. etc., VHB 5500 DM. Tel. 06105/43004

Tausch/verk. Orig.: Player Manager, Boxing Manager, Invest, Maupiti Island, Klax, The Hound of Shadow u. a., W. Heinlein, Mühlanger 4, 8623 Staffelstein, Tel. 09573/7396

Flight of the Intruder, Silent Service II, Thunderhawk, Dragonflight, Cadaver, Red Storm Rising. Liste bei: W. Schicker, Kirchplatz 16, 8370 Regen, Tel. 09921/7284

Verk. Orig.: Railroad Tycoon, dt., 45 DM, Miami Chase 15 DM, Blazing Thunder 15 DM, Island Dizzy 10 DM, sowie für Game Boy: Bad Rad 30 DM. Tel. O-Berlin: 4838342

Suche die Spiele Leather Goddesses of Phobos, Plundered Hearts, Hitchhikers Guide to the Galaxy, Wishbringer und alle anderen Infocom-Spiele, die es gibt. Tel. 030/4024090

Verk. Orig. Pagesetter, Mathematikkurs, Erdkundekurs. Angeb. an Michael Hildebrand, Gartenstr. 5, 4905 Spenge oder Tel. 05225/3797 ab 18 Uhr

Verk. A 500 + Mon. + 3 Joys, 1 Orig.-Spiel, 2 Fachbücher, 120 Disks, orig. Zub., NP 1800 DM, VP 1000 DM. Asis Hallab, Krähenweg 44, 5000 Köln 30, Tel. 0221/582870

Biete Software: Afterburner, Dragons Breath, Dragon Wars, Drakkhen, Wolfpack, 2 x Their Finest Hour, alle Games sind ziemlich gut erhalten, Spiel je 25 DM. Tel. 0561/85850

Verk. Orig. Starray 20 DM, Eye of the Horus 20 DM, Berlin 1948 30 DM, Kidgloves 15 DM, Blue Angels 30 DM, Jet 40 DM, alle mit Anleitung. Tel. 0211/6790340

Verk. F 15 II, Rings of M., Cadaver, Elvira, Super Wonderboy, Might & Magic II, Lof, Drakkhen, Armourgeddon, Eye of the B., F-16, Kult, Flood u.v.m., Tel. 0271/355297

Originale: Zombi, Puffys Saga, Atomic, Dungeon Quest, Fish, Millenium 2.2, nur zusammen (keine Compilation) für 45 DM, Dragonflight 30 DM (alles per NN). O. Schulz, Bergstr. 23, 2262 Leck

Gunship, Indy-Adv., F-15 II, Originale, 100 % fehlerlos, kpl. alles zus. nur sage und schreibe 69 DM. Mark Weißhaupt, Jasminweg 8, 7990 Friedrichshafen 1

Gelegenheit! Amiga-Monitor (NP 800 DM) für 400 DM, leicht defekter Amiga für 300 DM; 1 MB Speicher, NP 150 DM, für 70 DM; VHS-Videorecorder (NP 1100 DM) für 500 DM. Tel. 07524/8263

Verk. Glücksrad, Der Preis ist heiß zu je 25 DM, Indy 500 35 DM, Monkey Isl., 40 DM, Hawkeye 15 DM, Loom 40 DM, Circus Atractions 15 DM. Forster, Tel. 0841/75007 (100 % Orig.)

Verk. Starglider I + II, zus. 20 DM, Castle Master, 25 DM, Carrier Command 20 DM, für Gameboy: Hal Wrestling, Boxxle, je 20 DM. Tel. 02171/82623 (Thomas) ab 16 Uhr

Hey you!! Ich verk. Cadaver für 20 DM, Archipelagos 20 DM, Iceman 40 DM, T. Jerry 20 DM, über den Preis kann man reden. Tel. 089/6016250 ab 18 Uhr (Andi)

Verkaufe (Orig.) 688 Attack Sub für 40 DM, Cal. Games für 25 DM. Michael Hippeli, Tel. 09779/777

Kaufe Amiga-Originale (nur mit Verp. und Anl.): Wolfgang Hübner, Friedrichshofener Str. 38, 8070 Ingolstadt, Tel. 0841/87997

Verk. Deluxe Sound III, Action Repl. II für den A 2000, zu je 120 DM, alle beide 220 DM. Champs of Krynn, Imperium, Dragonflight, je 37 DM, habe spielbare Demo-Version von Populous II. Tel. 06146/1236

Verk. für Amiga: Pool of Radiance, Hillsfare, Bards Tale III, für 110 DM, alle mit dt. Anl., oder einzeln für jeweils 40 DM. Tel. 05171/52337 (Michael)

Verk. Originale: Day of Pharao, Imperium, Transworld, Spielesammlung "Full Blast". Guido Neumann, Tel. 07622/3165 (Preis 50 - 60 DM)

Verk. Player Manager zu 42 DM, Manchester United zu 51 DM, Rockstar Ate my Hamster zu 7 DM, Emlyn Hughes für 53 DM, alles ohne Porto. Spiele 100 % o.k., Stefan Böck, Tel. 0242/57801

Verk. Originale! Maniac Mansion, Lemmings, Monkey Island, Harpoon, Pool of R., Curse of Azure Bonds, Champ of K., Buck Rogers, Gods, Unreal. Tel. 05382/6106

Originale z. verkaufen (30 - 60 DM): Team Yankee, Life & Death, F-29 Retal., Das Boot, Kristal, Confl. Europe, Lombard Rally, Hillsfare, Ring of Med., Hard Drivin. Tel. 09447/300

Verk. Silent S. II 70 DM, A-10 65 DM, Monkey Isl., Spirit of Adv. je 60 DM, Great Courts 2 DM 55, Indy 500, Killing, G., Team Yankee, Bat je 50 DM, Castle Master, 40 DM. Tel. bis 21 Uhr: 07031/604933

Hilfe!! Da nicht umzutauschen, suche ich die A590-Installations- Software, außerdem biete ich einen Schwarz-Weiß-Mon. für Amigas, Preis nach VB. Tel. 05241/35186

Suche Maniac M., Zak MC Kracken, Jndiana Jones and the last Crusade (nur Orig., m. Anl.), bis 40 DM jeweils, Buck Rogers bis 45 DM, Kings Quest V 55 DM. W. Schwab, Lichtenbergerstr. 38, 4019 Monheim

Verk. A 2000 + Mon. 1084 + Siemens-Drucker PT88, Maus + Joysticks, Handbücher, alles in Orig.-Verp., 2300 DM, ohne Drucker 2000 DM. Tel. 06108/77109 (Christian/Sven)

Verk. A 500, 1 MB, 3,5", M 8833-Mon., 13 Orig. + 2 Joysticks. Tel. 06332/18823 (Preis 1600 DM)

Verk. für Amiga: Power-Pack, Rick II, Flood, Turrican I, Pirates, Gods je 40 DM, Their Finest Hour 50 DM, Double Dragon 10 DM. Tel. 02623/2616 (Markus)

Amiga-Originale: Battle Isle, Starflight II u. andere. Verkauf oder Tausch. Torsten Vennemann, Straßburger Weg 70, 4400 Münster, Tel. 0251/704923

Verk. zu je 40 DM: Monkey Isl., Great Courts 2; 30 DM: Gods, Klax, F-29, Wayne Gretzky, Spindi. W., Flood, Indy 500, TV Sport, Battlehawks 42, Masterblazer. M. Witt, Danzigerstr. 6., 3472 Beverungen

Verk. Amiga-Orig.: z. B. Terminator II 45 DM, Archipelagos 30 DM, Space Ace 35 DM, Gods 45 DM. Jochen, Tel. 08142/9147 ab 16 Uhr

Originale: Bandit Kings 40 DM, Genghis Khan 40 DM, Wild West World 40 DM, Carrier Command 20 DM, Kult 20 DM, Bombuzal 20 DM, Impossible Mission II 15 DM. Tel. 0911/593859

Originale zu je 30 DM + Porto: Toki, Immortal, James Pond, Battlestorm, Turrican II, Bards Tale III, Imp., Champ o. Krynn. Tel. 0221/6801837 ab 18 Uhr, Franz

Lemmings, RVF Honda, Bloodwych, Turrican II, Toyota Celica u.a. je 40 DM, suche X-Copy Prof. 5.0. Tel. von 18 - 19 Uhr: 05361/673441 (Frank)

Verk. Pirates, Populous, Bundesl.-Manager, Kaiser, Battles of Britain, Player Manager, alles Originale. Tel. 02404/63663

Verk. Orig. F-15, Railroad Tycoon, Silent Service II, Kaiser, Mig 29, Roter Oktober, John Young, je nach Spiel 25 - 50 DM. Robert Hermann, Tel. 09007/1675

Verk. oder tausche f. Amiga: Midwinter II, M1 Tank-Pl., 688 Attack Sub, Imp., Chase HQ 2, Stormball, Panza, Kickboxing, RBI- Baseball 2, J. Khan Squash. Tel. 06131/679260

Orig.-Software: DPaint III 100 DM, Devpac-Assembler 50 DM, Tracker, Sentinel, Zynaps je 10 DM, kpl. 150 DM incl. Porto. M. Lang, Tel. 0911/208851

Verk. Amiga-Orig.: z. B. Pirates, Bandit Kings, Death Knights, Bundesliga-Manager, Buck Rogers. Liste gg. 1 DM RP von Michael Kokemor, Dr.-Hopmann-Str. 11, 4970 Bad Oeynhausen, Tel. 05731/3478 ab 18 Uhr

Verk. Originale: Maniac Mansion 40 DM, Indy III 40 DM, Larry II 45 DM und Police Quest II 50 DM, alles garantiert virenfrei und 100 % o.k., Tel. 04922/1427

Verk. Amiga-Spiele (Orig.): Raider, Pipe Rider, Sport-Compilation, Oxxonian, X-Out, Startrash, Bad Cat, Speed, Indy III, Larry III, Preise von 20 - 100 DM VB. Tel. 08555/1821

Suche Amos-Game Creator, Pool of Rad., Secret of the Silver..., Hillsfar, Champ. of Krynn, Death Kn. of Krynn, Preise VB. Tel. 09672/3488 (Montags-Donnerstag ab 16 Uhr). Klaus verl.

Software: Loom dt. 50 DM, Stun Runner 40 DM, Keef the Thief 25 DM, Sp.-Pack "Hollywood Collection" m. Batmann, Gh. Busters, Indy III, Action. H. Büchel, Am Kreuz II, O-6906 Kahla

Verk. A 500, 1 MB, 3,5", M 8833-Mon., 13 Orig., 2 Joysticks. Tel. 06332/18823 (Preis 1600 DM)

Ich suche verzweifelt Dr. Doom's Revenge. Telefon: 07136/20165

Suche Wolfpack!! Simon Lubasch, Stockumer Str. 413, 4600 Dortmund

Suche Anleitungen zu M1, Team Yankee, Battle Command, außerdem Red Storm Rising, da Original defekt. Simon Lubasch, Stockumer Str. 413, 4600 Dortmund

Verk. A 500-Orig.: Life & Death, Midwinter, Nam, Battle Isle, Railroad Tycoon, alle für 200 DM, einzeln je 50 DM. Schreibt an Frank Neubauer, Mittelkamp 3, 2740 Bremervörde

Super!! Laser-Disc-Game (neu) mit Dragons Lair, Interface, Steuersoft/Amiga, CDTV-komp., Laserdiskplayer Pioneer CLD 1500 (Multi), zusammen nur 999 DM. Tel. 08634/5699

Verk. Orig.-Spiele für A 500, z.B. Battle Isl., Monkey Isl., Eye of the Beholder, Silent S. II u.v.a., Preise VB. Tel. 0202/6070481 (Jan)

Verk. Originale: Transworld 40 DM, Knights of the Sky 60 DM, Flight of Intruder 60 DM, X-Copy 3.3 D + Hardware für 60 DM. Frank Neubauer, Mittelkamp 3, 2740 Bremervörde

Verk. Originale: Rings of Medusa I + II 100 DM, Conflict Europe 35 DM, Their Finest Hour 40 DM, Powermonger 50 DM, Railroad Tycoon 60 DM, Kick Off + Extra Time 40 DM. Tel. 06431/44096

Verk. Originale: Constr.-Kit, Battle Isle, Kings Quest 4, Intercep., Kick Off, Fusion Paint, Kindworks, sehr preiswert abzugeben, auch MS-DOS-Spiele. Tel. 02202/82641

21 Orig. zu verkaufen, z. B. Elvira, Super M. GP, je 45 DM, W. Gretzky-Hockey 40 DM, Zak dt., 30 DM, R. of Medusa, Tie Break, je 30 DM. Tel. 07471/13521

M. Island, Gods, Loom, Indy III, Cadaver, Lost Patrol, Z-Out, je 50 DM, und Ghost'n Goblins, Apprentice, Lemmings je 25 DM. Tel. 030/6255029 von 20 - 21 Uhr

Verk. sehr billig 89 ältere Originale und 279 3,5"-Leerdisks und 100 5,25"-Leerdisks, alles 100 % o.k., Tel. 02632/43806 ab 15 Uhr

Verk. Invest 45 DM, Starflight II 45 DM, Starflight I 35 DM, Bard's Tale III 35 DM, Eye of the Beholder 50 DM. Tel. 0431/542459

Hilfe!! Suche mögl. preiswert Sim City (Europ.-Vers.), bis 30 DM. Tel. 05404/3742 ab 14 Uhr (Jens Tietze, Nelkenstr. 11, 4531 Lotte, Steinfurt NRW)

Verk. Amiga-Orig., z.B. Gods, Cadaver, Pay Off, habe auch Gameboy- Spiele. Jochen Till, Tel. 08142/9147

Amiga-Soft. zu verkaufen: M-1, Powermonger, R.R. Tycoon u.v.a., nur Orig., keine Viren. Tel. 07551/3494 ab 18.30 Uhr, nach Lutz fragen

Verk. oder tausche Turrican II, Power Up, Chuck, Rock'n Roll, Fusion, G. M. Slam, Switch Blade II, suche Wings of D., Beholder, Shadow Dancer, Unreal, Weird Dreams. Tel. 08234/5389

Originale: Silent S. II 50 DM, M. GP 40 DM, Swiv 40 DM, Spherical, Cosmic Pirate, Bobo je 20 DM. Tel. 0431/735052

Verk. A 500, 1 Jahr alt, kaum benutzt, 100 % o.k. + 1 MB für 600 DM. Tel. 07181/63697 (fragt nach Adam)

Verk. A 500, 1084 S, 1 MB, 2. LW, 220 Disks, 24 Orig., Foti, Bundesl. Manager Prof., Dungeon Master, Zub., alles 100 % o.k., für 2000 DM VHB. Tel. 06251/39526 (tgl. außer Mi + Do. ab 15 Uhr)

Verk. 5 Amiga-Spiele für nur 60 DM: Ishido, Brat, Player M., Toobin, James Pond. Tel. 0941/41628 ab 18 Uhr, oder Tausch gg. Maniac Mansion

Verk. Monkey Island für 46 DM und Lettrix für 35 DM, suche Future Wars. Emad Rabieh, Tel. 0234/382905

Verk. A 500, Mon., 2. LW, Speichererw., Freezer-Modul, 2 Joys, 24 Games, Top-Zustand, für 2000 DM. Tel. 06152/40762 (fragt nach Ralf)

Silent S. II 60 DM, Gods 40 DM, Turrican II 36 DM. Tel. 06432/83829

Verk. orig. Amiga-Spiele: Xenomorph, Captain Blood, Garrison je 40 DM, Escape from Singe Castle, Elvira I, Legend of Faerghail, je 50 DM. Tel. 030/4312248 (Stefan verl.)

Verk. Their Finest Hour für 90 DM (Orig. mit Buch und Verp.), 100 % o.k. Tel. 0711/6409243 zwischen 14 und 16 Uhr am Montag, Dienstag und Freitag

Suche Wolfpack, Die Hard, Beverly Hills Cop, zahle 30 - 40 DM je Spiel. Christoph Holzhauser, In der Messe 25, 7000 Stuttgart 60, Tel. 0711/338899

Verk. Chaos Strikes Back, Falcon, Hill Street Blues, Falcon M-Disk, Powermonger, alle ca. 40 DM. Pfeiffer Alex, Sommerau 15, 8359 Eging, Tel. 08544/1709

Suche Strategiespiele und Simulationen! Verkaufe wegen Doppelgeschenk Team Yankee, Centurion, je 30 DM, Genghis Khan 45 DM. Jörn Fritze, Eberswaldersstr. 42 a, O-1280 Bernau

Verk. orig. Spirit o. Adv. für 45 DM, orig. Iridon für 20 DM, orig. Phalanx für 10 DM, orig. Scorpion für 15 DM. Tel. 07222/29057

Tausche orig. Kickoff II gegen Bundesliga-Manager Prof., Xenomorph, Codename Iceman. Arbne Schuffenhauer, Höpfersteig 52, 1000 Berlin 28, Tel. 030/4021839

Verk. F-15 Strike Eagle II, M-1 Tank Platoon, Gods für je 40 DM, F-16, Combat Pilot, Gunship für je 35 DM, zus. 165 DM. Tel. 089/3145609 (Christian)

Suche günstigen A 2000 (voll funktionstüchtig). Mathias Schwinn, Tel. 06073/3924

Suche Tauschpartner in Österreich!! Adresse: Philip Weinberger, Stadtplatz 24, A-3874 Litschau, Tel. 02865/295, Liste anfordern

Verk. Orig. Gauntlet II, Fire & Brimstone, Champions of Krynn, Gnship, Bard's Tale II, Curse of Azure B., S. Wonderboy, Pool of Radiance, je 20 - 50 DM. Tel. 0821/889772 (Michael)

Verk. A 2000, 3,5" und 5,25"-LW, Farbmon. CM 8833, Maus, viel Soft, Preis VB. F. Wunderlich, Herrm.- von-Salza-Str. 1 d, O-5820 Bad Langensalza, Tel. Bad Lgs. 6194

Orig. Rings of Medusa 35 DM, Populous 35 DM, TV Sports Football 25 DM, Austerlitz 10 DM, Interphase 10 DM, Midwinter 35 DM. Schriftlich an: Dirk Anders, Uhlandweg 36, 8504 Stein

Amiga!! Verk. Bandit Kings of Ancient China, Gods, Turrican II, Cadaver, alles Originale, Preise zwischen 30 - 50 DM. Tel. 02173/17638 ab 18 Uhr

Verk. Amiga-Spiele: Space Quest II + III für 100 DM, beide neu, Thunderhawk für 50 DM. Schreibt an Timo Werner, Kreuzbreite 10, 4952 Porta Westfalica

Verk. A 500, Mon., Speichererw., Pad, 2 LW, Joysticks, Mouse, Bücher, Zeitschriften, VB 1400 DM. Tel. 09401/7173 nicht vor 13 Uhr

Verk. A 500, 1 MB RAM, 2. LW, TV-Modulator, Joysticks, Maus, Bücher, 1 Jahr alt, Orig.-Spiele, z.B. Battle Isl., Monk. Isl., Eye of the Beholder u.a. Preis VB. Tel. 0202/6070481 (Jan)

Ultima V 40 DM, Thunderblade 10 DM, Battle Command 40 DM, F-19 40 DM, evtl. Tausch (Thunderhawk, Flight of the Intruder). Tel. 07564/3479 (Michael Runst)

Suche günstigen Amiga mit 1 MB und die Spiele Turrican I Und II, biete je 25 DM. Tel. 04505/1091 ab 16 Uhr

Verk. A. Replay II 95 DM, R. Tycoon, P. Monger, Pirates, Red Storm Ris., M. Island, Logical, Loom, Turrican II, Battle of Brit., Indy III, zu je 40 DM. Tel. 02131/82984 ab 19 Uhr

Achtung!! Suche Monkey Island und Eye of the Beholder. Tel. 089/6096223 ab 16.30 Uhr

Kaufe Alcatraz, Warlords u. Corpotation! Muß nicht 100 % o.k. sein, sollte nur alles vorhanden sein. Grammatisch perfekt, was? Tel. 02238/14834 (fragt nach Hauke)

** Schweiz ** A 2000, 1084 S, 3 M. alt, Epson-Drucker, 2 Floppys, Sound-Dig., 21 Orig.-Disks, 350 Disks, für 2000 sFr. Dominik Jakob, Gerechtigkeitsgasse 23, CH-3011 Bern, Tel. 031/220689

Schweiz!! Neue und alte Software zu verkaufen. Schreibe an: Roger Wattenhofer, Büelstr. 7, CH-8854 Siebnen, Fax 055/645074 (ich habe auch neueste Sachen)

Suche Amiga-Spiele aller Art, Preis nach VB. Verk. auch noch ein Sega Master System + 18 Spiele + Lightphaser. Peter Graf, Tel. 089/3154227

Verk. Best-Modem 2400 Plus, 6 Mon. alt, voll BTX-tauglich, inkl. BTX-Decoder, Decoder-Kabel, Neu-Preis 460 DM, VHB 250 DM. Tel. 02586/295

Verk. Orig. Bundesliga-Manager prof. für 60 DM, sowie Speichererw. auf 1 MB für 75 DM. Christoph Zahren, Lambertusstr. 66, 5143 Wassenberg, Tel. 02432/2137

Verk. für Amiga: Their Finest Hour, Gunship, Populous, Grand Prix Circuit. Tel. 05254/85180

Hilfe!! Suche das Spiel Running Man u. auch Demos aller Art. Aber alle 100 % o.k., Tel. 040/7240510 (verl. Marcus), zahle oder tausche sehr gut (Top Games)

Verk. A 500! EW. EL + Philips-Mon. Stereo + 20 Spiele, 6 Mon. alt, VB 1500 DM. Tel. 089/7691907 ab 19 Uhr

Verk. Line-Printer VII TRS 80, incl. Anschlußkabel für Amiga, für 35 DM, verk. auch Lösungen für Monkey Island, Indy III, Pirates etc., Tel. 0231/27078

Verk. Silent S. II, 50 DM, Cadaver 40 DM, Gunship 45 DM, Paradroid 90 zu 30 DM, Indy III für 35 DM, Stunt C. Racer zu 25 DM, Starflight und Great Courts und Xenon II und Kult zu je 15 DM, sowie Hollywood u. Hijinx. Tel. 0221/581866

Tausche M1-Tank Platoon (dt.) gg. Mig-29, Fulcrun (dt.) oder gg. Flight of the Intruder (dt.), fragt nach Sergey. Tel. 07392/3758 (nur dt. Anl.)

Verk. Amiga Action-Replay II für Amiga 2000, 4 Mon. alt, nicht benutzt, für 185 DM (NP 220 DM). Tel. 07222/29057

Verk. Bundesliga-Manager Prof. (Amiga) für 50 DM, kaum gespielt. Th. Reimnitz, Holzhof 4, 3388 Bad Harzburg

Verk. F16 Falcon zu 45 DM. Tel. 06826/81506

Verk. Sil. Service II, Death Knights, Dragon Flight, Larry II, Rainbow Islands, Swords of Twilight, Dungeon Master, Indy III, Tower of Babel, Deadlive, Neuromancer. Tel. 02381/84835

Verk. A 500, 1 MB, ext. 3,5"-LW, Mon. 1084 S, Bootselector, A-Bremse, 280 Disks, Fachbücher u. v. m., NP 3875 DM, VHB 2500 DM. Tel. 05241/28973

** Schweiz ** A 2000, 1084 S, 3 M. alt, Epson-Drucker, 2 Floppys, Sound-Dig., 21 Orig.-Disks, 350 Disks, für 2000 sFr. Dominik Jakob, Gerechtigkeitsgasse 23, CH-3011 Bern, Tel. 031/220669

Schweiz!! Neue und alte Software zu verkaufen. Schreibe an: Roger Wattenhofer, Büelstr. 7, CH-8854 Siebnen, Fax: 055/645074 (ich habe auch neueste Sachen)

Suche Amiga-Spiele aller Art, Preis nach VB. Verk. auch noch ein Sega Master System + 18 Spiele + Lightphaser. Peter Graf, Tel. 089/3154227

Verk. Best-Modem 2400 Plus, 6 Mon. alt, voll BTX-tauglich, inkl. BTX-Decoder, Decoder-Kabel, Neu-Preis 460 DM, VHB 250 DM. Tel. 02586/295

Verk. Orig. Bundesliga-Manager prof. für 60 DM, sowie Speichererw. auf 1 MB für 75 DM. Christoph Zahren, Lambertusstr. 66, 5143 Wassenberg, Tel. 02432/2137

Verk. für Amiga: Their Finest Hour, Gunship, Populous, Grand Prix Circuit. Tel. 05254/85180

Hilfe!! Suche das Spiel Running Man u. auch Demos aller Art. Aber alle 100 % o.k., zahle oder tausche sehr gut (Top Games)

Verk. A 500! EW. EL + Philips-Mon. Stereo + 20 Spiele, 6 Mon. alt, VB 1500 DM. Tel. 089/7691907 ab 19 Uhr

Verk. Line-Printer VII TRS 80, incl. Anschlußkabel für Amiga, für 35 DM, verk. auch Lösungen für Monkey Island, Indy III, Pirates etc., Tel. 0231/27078

Verk. Silent S. II, 50 DM, Cadaver 40 DM, Gunship 45 DM, Paradroid 90 zu 30 DM, Indy III für 35 DM, Stunt C. Racer zu 25 DM, Starflight und Great Courts und Xenon II und Kult zu je 15 DM, sowie Hollywood u. Hijinx. Tel. 0221/581866

Tausche M1-Tank Platoon (dt.) gg. Mig-29, Fulcrun (dt.) oder gg. Flight of the Intruder (dt.), fragt nach Sergey. Tel. 07392/3758 (nur dt. Anl.)

Verk. Amiga Action-Replay II für Amiga 2000, 4 Mon. alt, nicht benutzt, für 185 DM (NP 220 DM). Tel. 07222/29057

Suche günstigen A 2000 (voll funktionstüchtig). Mathias Schwinn, Tel. 06073/3924

Verk. Bundesliga-Manager Prof. (Amiga) für 50 DM, kaum gespielt. Th. Reimnitz, Holzhof 4, 3388 Bad Harzburg

Verk. F16 Falcon zu 45 DM. Tel. 05826/81506

Verk. Sil. Service II, Death Knights, Dragon Flight, Larry II, Rainbow Islands, Swords of Twilight, Dungeon Master, Indy III, Tower of Babel, Deadlive, Neuromancer. Tel. 02381/84835

Verk. A 500, 1 MB, ext. 3,5"-LW, Mon. 1084 S, Bootselector, A-Bremse, 280 Disks, Fachbücher u. v. m., NP 3875 DM, VHB 2500 DM. Tel. 05241/28973

MS-DOS

Verk. AT 286, 3,5"-HD und 5,25"- HD- LW, 21 MB- Festplatte, VGA-Karte, VGA-Mon., MS-DOS 3.3, für 1400 DM. Tel. 06007/7438

Tausche Sim City, Populous, Pools Darkness, gegen Lemmings, Comm. HQ, Powermonger, Civilization, Sim Earth, Gunship 2000, Blig Pro.; Thomas Schlottke, Kaiserstr. 9, 6751 Wartenberg

Verk. Wing-Comm., Preis nach VB. Schreibt an: Alexander Boden, Paul-Windgassen-Str. 76, 5630 Remscheid 11 (oder ruft an 02191/663445)

Suche PC-Software aller Art (5,25" + 3,5"). Listen an: Timo Eggers, Ruschkamp 19, 2803 Weyhe 1

Verk. Elite Plus 50 DM, Starflight II 40 DM, Muds 30 DM, Don't go Alone 30 DM, Populous 40 DM, Wing Commander 50 DM, KQ II + III je 40 DM. Tel. 07520/6511

PC-Games: Budokan, Indy 500, PGA-Golf, Kick Off II, alle mit dt. Anl., je 35 DM. Tel. 0511/553396

Tausche KQ 4, KQ 5, Elite, Silent II, Monkey Isl., Martian Dreams, suche kompl. Wing Comm., Ultima VI, Bane of Cos., Tel. 089/9301610

Verk. Zeitschriften: "DOS intern", "PC pur", Bücher: "Turbo Tools: Turbo Basic", MS-DOS/PC-DOS 3.20. Frank Kemper, Dissener Weg 36, 4502 Bad Rothenfelde

Verk. Super Off Road 35 DM, The Great War 40 DM, Jet Fighter II 50 DM, Midwinter 40 DM, Tel. 07681/22305 ab 18 Uhr

Suche Tauschpartner für Spiele aller Art (5,25" + 3,5"), VGA, bitte schickt Eure Listen an: Daniel Viertel, Falkensteiner Str. 43, O-9702 Bergen (P.S. auch Kauf mögl.)

Verk. Orig. MS-DOS-Spiele: F-19, Lightspeed, Countdown, Secr. of Monkey Island, Wolfpack, A10-Tank-Killer, LSL 3, alle Spiele 40 — 45 DM. Mick, Tel. 090/3231722 (Zimmer 509)

Verk. Blue Angel 69 DM, Khalaan, Populous, Boomtown zu je 40 DM, Bundesliga M., Omnicron und Shuffle Puck C. zu 33 DM, Tim Strupo, Fire + Forget, Hostages, zu je 52 DM. Tel. 07322/23191

Verk. Lemmings 5,25" und 3,5" zu je 55 DM, Monkey 50 DM, und Bundesligamanager zu 35 DM, verk. auch 3 Mon. alte Ad-Lib für 115 DM. Tel. 06236/52751 (Martin verl.)

Adlib-Soundkarte, neuw., Jukebox, nur VHB 190 DM. Schreiben oder anrufen: Christian Sander, Pfarrer-Hesse-Str. 4, 6222 Geisenheim, Tel. 06722/6902

Kings Quest V (kpl. dt. VGA) 75 DM, Larry I, VGA-Vers., 70 DM, Larry V (VGA) 70 DM, Indy III dt. 50 DM, Monkey dt. (VGA) 60 DM, neuw. Originale. Tel. O- 0037/59/522543 (Christian)

Verk. Elite, Beholder, Indy 500, Andretti, F-15 II + Scenario, Larry I (VGA), Larry III (dt.), Wing Commander II + Speech, Intruder, Might & Magic III, Gunship 2000. Tel. 06650/496

Verk. Schneider Euro-PC, 512 KB, MS-DOS 3.3, MM12-Monitor, 3,5"- LW, umfangreiche Software (u.a. Works), VB 900 DM. Tel. 02174/4871

Suche F-15 II, Elite Plus, Timequest, Great Courts II, Buck Rogers, dt., Adv. Destroyer Sim. u. a.; biete: Red Baron, Swotl, Genghis Khan, PQ II, KQ IV, Wing Commander, UMS I, Tel. 040/5505162

Verk. Savage Empire, Lemmings zu je 50 DM, Wonderland zu 40 DM. Tel. 05673/3444 (Lutz Horn)

Verk. Adlib-Soundkarte inkl. Composer-Kit (!) und Jukebox für VB 210 DM. Tel. 0228/250132

AT 286/12 MHz, 41 MB- Harddisk, VGA-Karte 512 KB, VGA-SW-Mon., 3,5" und 5,25"-LW, Mouse, Adlib-Soundkarte, Joystick, Spiele: 1950 DM, mit Farbmon. 2450 DM. Tel. (Ost) 0402/315469

Verk. Ultima VI zus. mit Ultima-Trilogie (Teile 1, 2 und 3), nur kpl. für 85 DM + Porto/Verp., Tel. 05103/8546

Verk. IBM-Orig.: Indy 500, 35 DM, Imperium 40 DM, Castles 40 DM, Hard Nova 40 DM, Savage Empire 50 DM, und jap. Mega Drive für 200 DM. Tel. 02623/4455

Verk. Spiele (z. B. Larry V, Monkey Islands, Fachbücher, Zeitschriften, DOS, DOS-Shareware). Tel. 040/5384284

Tausche/verk. Orig.: SS II, SQ 4, Neuromancer, KQ IV, Ultima VI, Indy III, M & M II, Bandit Kings, Buck Rogers; suche WC Secret Missions, Heart of China, Ishido. Tel. 09131/501162

Olivetti, AT286/12, Ega Color-Mon., 1 MB RAM, 90 MB-Festplatte, Maus, LW 3,5"-HD + 5,25"-HD, Preis VHS. Tel. 07156/26663 ab 14 Uhr

Verk. PC-Games (Originale): LHX-AC, M1-Battle Tank, 688 Attack Sub je 30 DM, UMS I, Borth & South, Jungle Book., je 15 DM. Tel. 09732/6693 ab 18 Uhr

Verk. Ch. of. Krynn, Sim City, Pirates, Ultima 6, Guns or Butter, Wing C., pro Spiel 35 DM, alle zus. statt 210 DM nur 150 DM. Tel. 06103/69290 ab 18 Uhr

Verk. Festplatte und Controller günstig. Auch Orig.-Spiele (Xenon II, Bad Blood, Helicopter u.v.m.). Anruf ab 18 Uhr unter 09471/20116 (Holger verl.)

AT286 - 8 MHz, RAM 640 KB, HDD 40 MB, FDD 5,25"-HD, Streamer + 5 Bänder, a 40 MB, CGA + Grün-Mon., 1 x ser /par. Game-Port, Orig.-Soft (Games, PDs, Text). Tel. 04176/647 (VB 1000 DM)

Originale für PCs: Wing Comm. + Secret Miss. 70 DM, Silent S. 45 DM, Yuck Yeagers CMBT 45 DM, NAM 40 DM, Ultima VI 45 DM, SSI: Savage Frontier 45 DM. Tel. 08024/1762 ab 18 Uhr

Orig. für PCs: Jetfighter 45 DM, Sim Earth 50 DM, LHX 45 DM, Eye of the Beholder 45 DM, Imperium 40 DM, Genghis Khan 40 DM, PQ II 40 DM, Star Flight II 40 DM. Tel. 08024/1762 ab 18 Uhr

Verk. MS-DOS-Spiele: Times of Lore, Armor Alley, Corporation, je 50 DM, Space Quest IV (EGA), Death Knights of Krynn, je 60 DM, alle 500 zu 50 DM. Tel. 030/3022505 (Orig.-Spiele)

Verk. neuw. Amstrad-PC (Top-Zustand) incl. 2 Floppys, CGA-Karte, Maus, div. Software, Bücher. Tel. 07031/20462 (erreichbar um 6-10 Uhr nur Wochentags)

Achtung! Spielmaschine! 386er, 33 MHz, 64 KB-Cache, 4 MB RAM, 143 MB-Platte, 15 ms, 1 MB S-VGA, VGA-Monitor 1024 x 768, kl. und gr. LW, Soundblaster, DOS 4.01 u. Works 2.0 + Literatur, f. 3699 DM. Tel. 02156/41531 ab 19 h

Originale: Wing Comm. 45 DM, Wing Comm. II 65 DM, 688 Attack Sub 35 DM, Budokan 35 DM, PQ II 35 DM, alles VB. Dirk Anders, Uhlandweg 36, 8504 Stein

Verk. R. R. Tycoon, Pirates, Empire, Starflight II, Sword of the Samurai, je 49 DM, oder tausche ein Spiel gg. Flight of the Intruder. Tel. 07062/21657

Verk. Orig.-Soft. Liste oder Tel. 0421/323868 von 10 - 19 Uhr, nach Herrn Wendt fragen

Verk. Jetfighter II für 45 DM (3,5"). Tel. 02151/700741 (Marco, zw. 17 und 19 Uhr anrufen)

PC-Originale: Eye of the Beholder, Bandit Kings, Storm Across Europe, Conflict Middle East, Ultima 6, Larry 5, Big Business, WC + SM 1 + SM 2, Jetfighter 2. Tel. 06421/31138

Verk. Schneider-PC (5,25" und 3,5"), CM 14-CGA-Mon., Microsoft-Maus, Joystick-Karte, Mircosoft Works, Anwendungen, Spiele, ca. 1000 DM. Tel. 09825/5531 (Markus ab 17 Uhr)

Verk. Vermeer zu 60 DM, Train 20 DM, Escape 20 DM, Tau Ceti 10 DM, Champions of Krynn 60 DM, Allcopy 20 DM, 1a-Zustand, alles Originale. Tel. 09825/5531 (Markus verl.)

Originale: PQ II zu 45 DM, R.R. Tycoon 45 DM, Kings of the Beach 25 DM, Budokan 30 DM, Dont go Alone 15 DM, 688 Attack Sub 30 DM. D. Anders, Uhlandweg 36, 8504 Stein

Verk. 10 orig. PC-Games, z.B. Mario Andrettis R. C., F-15 Strike Eagle 2, Night Shift, Sim City, Populous, TV Sports 3. Tel. 06473/1430

Verk. Wing Commander II mit Speech, Accessory Pack, für 80 DM incl. Versand. Tel. 02644/6127 (Rufe zurück)

Komplettangebot: 7 Super-Spiele für 200 DM: Logical, Heart of China, Rise of the Dragon, Maniac Mansion, Operation Stealth, Manhunter N.Y., Search for the King, auch einzeln. Tel. 0228/656770

Suche Orig.-Spiel "Face Off" von Anolasoft. Zahle Einkaufspreis. Zuschriften an Joachim Herfort, Widenbergweg 5, 7091 Stoedtlen, Tel. 07964/1454

Verk. oder tausche 3D-Kit, Muds, Colon. Bequest, Budokan, Indy 500, Silent S., Xenon II, Star Goose, Starbyte, Super Soccer, Great Courts II, Swotl, Zak. Tel. 05652/4939

Suche Martian's Dream und andere gute Rollenspiele, verk. 386 SX, 10 Mon. alt, tolle Features, 3000 DM. Tel. 04505/1091, Ingo

Verk. The Secr. of Monkey Island, kpl. in dt., 69 DM, verk. ein Rollen- und Strategiespiel, 30 DM, und Actionspiele 25 DM, alles VGA, verk. auch Lemmings. Tel. 0911/611849

Verk. Orig. für PC (5,25"): Wing Comm. II 45 DM, R.R Tycoon, Populous, Sim City, je 40 DM; 3,5": Starflight, 20 DM, Might & Magic III 45 DM, Ultima VI 40 DM (3,5" und 5,25"). Tel. 07305/8636 (Tobias)

Suche Battles of Napoleon von SSI (guter Preis), verk. Wing C. + Populous, Bad Blood, DKK + Secret Missions I + II, Warlords, Genghis Khan, Dragon Strike. Tel. 0211/575482

Tausche R.R. Tycoon, Battle of Britain, Gunship 2000, WC I + Secr.-Miss. I gg. Eye of the Beholder, Links, Swotl oder SS II. Tel. 07242/1073 ab 18 Uhr, Thorsten

Suche: TD3 + Scenery-Disk 1, Gunship 2000, F-117, S.C. Weapon o. the Luftwaffe, C.Y. Air Combat, KQ 5 (VGA), Logical. Tel. 07191/57510 (Peter, jeden Tag bis 18 Uhr)

Verk. Space Quest 4, Muds, Khalaan, Jeanne d'Arc, Dragons of Flame, Hillsfar, Champions of Krynn, Wing Comm. 2, Thunderstrike, ab 15 DM. Tel. 09232/4202 ab 18 h

Verk. Pool of Darkness + Gateway to Sav. Empires + Tunneltrolls, 45 DM, Space Quest 1 (VGA) 50 DM, Lord of the Rings + Star Fleet 2 je 40 DM. Tel. 0209/86381

Verk. Ultima 6, Course of the Azure Bonds, Sim City, alle Orig., VB 50 DM/ 30 DM/ 25 DM, Game-Port f. 2 Joysticks, 20 DM, Akustikkoppler, 300 - 1200 Baud + BTX-fähig, VB 40 DM. Thomas Schrank, Am Baggersee 12, 8059 Moosinning

Verk. Orig. Silent Service II, noch nicht benutzt, ggf. mit Kaufrechnung, für 75 DM inkl. Handbuch in dt., Tel. 08856/9507

Suche Lemmings, Larry 5, Camelot, Rise of the Dragon, PQ 3 (VGA). Biete dafür Dragon Strike (3,5"), SQ 3 (3,5") Op. Stealth (5,25"), Iceman (3,5"), Zak McKracken und Maniac (5,25"), nur Originale. Tel. 06190/2303

Verk. (5,25") PGA-Golf 40 DM, Buck Rogers 40 DM, Wing Comm. 65 DM, Railroad Tycoon und Eye of the Beholder zu 55 DM, suche LHX. Tel. 0911/305467 ab 17 Uhr (Stefan)

MS-DOS-Spiele (Orig.) billig, z.B. Chuck Yeagers, Air Combat, Red Baron, Monkey Island I. Stefan Cadenbach, Tel. 02161/208925

Verk. Pools of Darkness, Riders of Rohan, Might & Magic III, Kick Off II, Stellar Crusade. Tel. 069/527974 (an Wochenenden 0661/55638) Titus Steinhauer

Suche Software für PC. Tausche oder kaufe Software. Schreibt an: Johannes Finke, Pf.-Huging-Str. 19, 4532 Mettingen

Verk. Pools of Darkness 50 DM, Battle Island 50 DM, Service II 40 DM, Wing Commander 45 DM, Colonels Bequest 40 DM. Tel. 07443/5541 ab 18 h

Biete Silent S. II, Secret Miss. II, Hard Drivin, Licence to Kill, Ghost'n Gobl., Superlegue Soccer; suche Wing Commander I o. II, Budokan. Dirk Jordan, Krabbenweg 13, 2404 Kirchdorf

Originale: WC 45 DM, WC II 65 DM, PQ II, R.R. Tycoon 45 DM, Budokan 35 DM, 688 Attack Sub 35 DM, Kings of the Beach 30 DM, Don't go Alone 10 DM. D. Anders, Uhlandweg 36, 8504 Stein

Verk. Harley Davidson, Battletech, The C. Hawk's Revenge, Revelation, alles Orig., für je 30 DM. Tel. 07525/60417 ab 17 Uhr (Dominic)

Verk. PC-Spiele: z.B. R.R. Tycoon, Thunderstrike, Kings Quest I VGA, Dragons Lair II, Ranx, Vette, Covert Action, Low Blow, Sound-Blaster-Soft (70 MB), GIF-Bilder. Tel. 0208/675021

Verk. 386/20 MHz, 1,5 Jahr alt, 2 MB RAM, 90 MB-Harddisk, 1 x 5,25", 1 x 3,5", VGA 1024 x 768- Karte, DOS 5.0, für VB 4000 DM. Tel. 04554/740 (RF II- Tastatur)

Verk. Wing Commander (5,25"-Disks) für 50 DM. Tel. 09779/270 (Markus)

Verk. Originale: Spellcasting 101, Sorcerers... (3,5") 45 DM, Battle Chess II (5,25") 35 DM, Pools of Darkness (5,25") 45 DM. Tel. 06106/79945

Verk. AT 286/12 MHz, 1 MB RAM, 44 MB-HD, G-Maus, VGA-Karte + VGA Mono-Mon., Adlib-Soundkarte, Boxen, Gamekarte, Drucker, Top-Spiele, zu 2500 DM, 100 % o.k., Tel. 02171/57044 (Leverkusen)

Suche: Mad TV, Black Gold, Invest, Wild West World, Billy the Kid, Bundesliga Manager. Tel. 07520/6248 oder Andreas Weber, Mühlengasse 4, 7989 Amtzell

Verk. LHX, Their finest Hour, Budokan, battle Chess, KQ V etc.... Ruft an bei: Peter Schier, Tel. 07191/57510 bis 18 h (kaufe auch Spiele für guten Preis)

Suche Tauschpartner in der Schweiz! Tel. 041/333417 von 18-21 Uhr

Verk. AT 286 - 16 MHz, 1 MB RAM, 44 MB-HD, VGA-Karte, VGA-Mon., 3,5" + 5,25" FDs, kpl. 2300 DM. Tel. 0203/785858 nach 18 Uhr

Verk./tausche Originale: z.B. Zak MC Kracken, Maniac Mansion, Loom, suche: Larry 3/5, Eye of the Beholder, Heart of China. Jan Plasil, Neue Str. 37 a, 2093 Stelle, Tel. 04171/50767

Verk./tausche Originale: SQ 2, Populous, Ult. 5 + 6, R. of Medusa, SS 2, LHX, Indy-Adv., M&M II, suche u.a. SQ 4, Lemmings, M&M III, Swotl, Bane, Eye of Beholder, Gunship 2000. Tel. 07276/5505 (Jürgen)

Verk. Spellcasting 201 zu 50 DM. Martin Memorandum zu 60 DM, Timequest 45 DM, Lösung zu PQ III 10 DM. Tel. 02134/32855 (abends)

Verk. meine Spielesammlung (Amiga und PC), vor allem Rollenspiele und Adventures. Ruft an und fragt nach Thomas Weidmann, Tel. 06034/7443 oder Fax 06034/1345

Suche: Empire für IBM, zahle sehr guten Preis. Tel. 06421/15465



KLEINANZEIGEN

Verk. Arac für 25 DM, Boomtown für 40 DM, Wing Commander II, Blue Angel 69 für 45 DM (neu), biete M-VGA, max. Auflösung 1024 x 768, auch EGA-kompatibel, für 220 DM. Tel. 07322/23191

Larry 5, WC II zu 60 DM (Speechd.), WC- SM II zu 30 DM, Hard Nova, Starflight II zu 50 DM, Silpheed 40 DM u.a. Tausche auch. Tel. 05631/2969 (Lutz)

Verk. Monkey Island, WC + SM I + II, Flight 4.0, Legend of Faerghail, 50 - 15 DM, suche: Swotl, Gunship 2000, Wizardry, Eye of the Beholder II, evtl. Tausch. Tel. 02365/65117 Ulf (dringend)

Verkaufe PC!! VGA, EGA, CGA, Farbmonitor, 3 LW, 360 KB, 720 KB, 1,44 MB, 6 freie Steckplätze. Tel. 08533/7605 ab 18 Uhr

Verk. Might & Magic III zu 65 DM, Magic Candle I zu 40 DM, Ind. Jones IV zu 70 DM u.v.m., alle Orig. aus 1. Hand, suche: Lord of Rings I + II, Magic Candle II u.v.m., Tel. 02175/2779

Biete Wolfpack, CY Air Combat, Das Boot, Team Yankee, Perfect General, Castles, Indy 500, Steel Thunder, je 40 DM, suche: F-117 Jetf. II, 688 Sub., Terminator. Tel. 09324/3551

Verk. Jetfighter II 50 DM, 3,5" + 5,25", Great Courts II 50 DM, 3,5". Suche + verk. G-G-Module. Dirk Pilz, Warburghof 18, 3000 Hannover 61

Verk. (5,25") Space Quest 4, Monkey Island, LSL 1, HQ 2, PQ 3, 3,5" Swotl, tausche auch, Preise VB. Suche: Larry 5, The BB, Manch. Europe. Tel. 089/8541499 (Mo-Fr. 15 - 18 Uhr) Nicky

Tausche Secret of M. Island, Castles, Bundesl.-Manager, Indy III, Eye of the Beholder, Lemmings, Loom, Larry III; suche: Wonderland, Kings Quest V (dt.). Tel. 04181/39236 (Ralf)

Verk. Wing Commander II, Red Baron, Carrier Command, Gunship 2000 und Space Quest IV. Tel. 04221/72499 ab 14 Uhr

Verk. Software für MS-DOS, Mega-Drive (Originale). Schreibt an: Marcel, P.O. Box 365, NL-6400 AJ Heerlen

Verk./tausche: Swotl 60 DM, Command HQ 50 DM, Eye of the Beholder 50 DM, SS II 50 DM, Imperium 40 DM, Transworld 40 DM, suche: Gunship 2000, Wild West World, B.-Manager II, Links o.ä., Tel. 09353/4370

Verk., tausche Elvira dt., Eye of the Beholder, Teenage Queen; suche Rise of the Dragon (VGA, dt.), Sorcerers get all the Girls, Gheisa. Tel. 0731/82182

Verk. Larry I, 20 DM, Larry II 25 DM, bei Gesamtabnahme 16 versch. Power Play-Hefte gratis. P. Gmähle, PF 55, 8886 Wittislingen

Verk. Red Baron, Silent S. II und Secret Weapon of the Luftwaffe, pro Spiel 50 sFr, schreibt an : Timo Hofmann, Breitagartenstr. 22, CH-3122 Kehrsatz/Schweiz

Verk. Test Drive III (orig verp.) für 40 DM VB, tausche gg. Pirates, Lemmings. Fragen an: Karsten Körber, Kellereibergstr. 20, 6120 Michelstadt, Tel. 06061/4849

Suche gebrauchten MS-DOS-PC !!
Telefon: 040/874800 ab 14.30 Uhr

Verk. Police Quest II, Blood Money, SS 2, Populous, Wayne Gretzky Hockey, Kings of the Beach, alles orig., Preis VB. Tel. 06403/4580 (Jörg und Stefan) ab 20 Uhr

286er PC + VGA-Farbmon. + Adlib + Railroad Tycoon, Space Quest IV für 700 DM an Selbstabholer abzugeben. Tel. 089/5804033, T. Trapp, 8000 München 21, Guido-Schneble-Str. 55

Biete: Wing Commander 40 DM, Indy 500 20 DM, LHX 40 DM, Power Pack 15 DM. Tel. 06131/882284 ab 18 Uhr

Verk. Red Baron (dt.) 50 DM, Nebulus für 10 DM, Monkey Island (EGA) für 25 DM, F-15 II 25 DM, Indy III für 20 DM, Berlin 1948 für 20 DM, alles Originale. Tel. 07245/83787 (Sven)

Verk. PC-AT 386 SX - 16 MHz, 20 MB-HD, 3,5"-LW (1,4 MB), 5,25"-LW (1,2 MB), VGA-Karte, I/O-Karte, Controller, 7 Top-Spiele, ASM-Hits, Maus, DR-DOS, für VB 1600 DM. Tel. 09872/8159

Genghis Khan 60 DM, Castles 60 DM, Dragon Strike 60 DM, Oil Imp. 40 DM, Guild of the 30 DM, Ultima IV 30 DM, Kings Quest I/II/III, 80 DM. G. Emrich, Tel. 0631/27496

Verk. Wizardry 1 - 5 zu je 30 DM, 2400 AD zu 35 DM, alles auf 5,25"-Disks, alles Originale in Top-Zustand. Tel. 09721/27015 (Claus)

Achtung ! Suche für MS-DOS-PC das Strategie-Spiel " KAISER ". Zahle guten Preis ! Tel. 089/6377596

Atari ST

Atari ST !! Vergebe orig. Atari ST-Software sowie Wahnsinns- Demos für STE/ST. Infos bei: W. Antos, Garteng. 3, A-2230 Gänserndorf-Süd (Austria)

Suche Tauschpartner für ST. Andreas Wolff, Wilhelm-W.-Str. 2, 6430 Bad Hersfeld

Orig.-Spiele für Atari ST: Cadaver + Leerdisk, Dragonflight, Dungeon Master, Elvira, Monkey Island, Ghost'n Goblins u.v.a., teilweise m. kpl. Lösung, für 10 - 60 DM. Tel. 05232/71103 ab 17 Uhr

Atari 1040 STE mit Monochrome-Mon. SM 124 und Mouse, dazu div. Zubehör, VB 1000 DM. Tel. 05232/71103 ab 17 Uhr

Suche für Atari ST: The black Cauldron (Original), zahle 10 DM. Angeb. bitte an: Norbert Eggerling, Bachstr. 22, 3012 Langenhagen, Tel. 0511/635875

Verk. Dungeon Master und Chaos Strikes Back zus. für 70 DM. Tel. 07131/570482 (Olaf oder Henning)

Mega STE — Preis (4 MB RAM) VB, inkl. Software. Tel. 0202/445548 oder 84905. Außerdem Umschaltbox für Drucker, Preis VB, inkl. 2 Kabel (1 Drucker an 3 Computer).

Atari ST 1040, Farbmon. SC 1224, beides neuw., über 60 Orig.- Spiele, Soundprg., Joystick, Discbox, für 1600 DM. Tel. 06271/71348

Tausche James Pond gg. Rodland oder Powermonger, oder New Zealand Story, außerdem Jeanne D'Arc gg. Austerlitz. Tel. 07121/72050 (alles Orig.)

Suche zuverl. Tauschpartner für Atari ST-Games! Schreibt an: Ingo Kranz, Ullsteinstr. 168, 1000 Berlin 42, Tel. 030/7057139

Verk. Orig.-Games für ST: Hard Drivin II u. Power Drift für 30 DM und Orig. Ringside für 15 DM, Oliver & Co. für 10 DM, alles orig.- verpackt. Tel. 08581/1465

Verk. 1040 STFM, Drucker KXP-1180, 80 Disks, incl. Emulator f. alle 3 Auflösungen auf TV + div. Zub. 900 DM, suche Steuersoft f. PC-LDG-System, biete LDG ST. Tel. 030/4351378

Verk. Infocom-Adventures (auch für C 64), z. B. Seastalker, Ballyhoo, Infidel, Wishbringer, für 40 - 60 DM, suche selbst alte Adventures. Tel. 0271/355297

Verk. für Atari ST: Dragonflight 35 DM, Turbo-C 70 DM, Profibuch 35 DM, Assembler-Buch 30 DM, G & S-Buch 26 DM, tausche auch Mega Drive-Spiele. Karsten, Tel. 05021/4220

Verk. Flight o. the Intruder zu 50 DM oder tausche gg. Silent Service II, suche unbedingt den Flug-Simulator Night Raider (richtig gehört). Tel. 02523/2006 (Daniel Geimer)

Verk. Atari-Mon. SM 124, tausche oder verk. Mig-29, Larry 1, Bard's Tale, World Games, F-16, Sim City, Populous, Chess usw., Fabian, Tel. 02102/473653

Verk. Atari Lynx mit Spielen (Rygar und Gauntlet) und Netzteil, für 300 DM. Tel. ab 16 Uhr. 06150/84165

Verk. Medusa II, Wonderland, Space Quest III, Cadaver, Kings Quest 4, Pirates, Imperium, nur zus. für 159 DM. Tel. 02205/83324

Verk. ca. 100 Originale (Spiele und Anwender) für ca. 50 % NP. Liste von: M. Klocke-Sewing, PF 1629, W-4937 Lage/Lippe (bitte RP)

Verk. Atari 1040 ST, Mon. SM 124, Mouse, 10 Orig.-Disks, 160 Disks, für 1300 DM VB. Tel. 06551/1439 (Markus Holzhäuser)

Wegen Systemwechsel Mega ST 4 m. Megafile 30 Floppy, SM 124, Colormonitor u. Software, z. B. Bob, CAD 3D 2.0, CyberPaint, Dungeon Master, CSB, Flug-Sim. II u. andere. A. Witt, Tel. 02103/46733

Verk. Hard Nova, The Immortal und Silent Service II. Tel. 0851/58919

Verk. Battle Command, Railroad Tycoon, North & South, Populous, Oil Imperium. Suche: Vroom, Flight o. the Intruder, Silent S. II, Their Finest Hour, Lotus II. Tel. 07485/401

Tausche Wings of Death gg. Paradroid 90, bin fast immer außer Dienstags und Mittwochs zu erreichen. Tel. 07072/2975 (besser abends)

Verk. wegen Systemwechsel 27 Spiele (großteils Compilations), wie z.B. Turrican, X-Out, Italy 90, nur kpl. für 200 DM. Tel. 09771/7913 (Martin)

Verk. Atari SM 124 Monochrom-Monitor, VB 200 DM (neuw.). Tel. 0511/777344 (Sven Bode)

Atari 1040 STFM mit Floppy 314, SM 124, Farbmonitor und viel Orig.-Software, sowie Monitorumschalter für zus. 1500 DM, bzw. Tausch gegen Amiga 500 bzw. 2000 + Monitor mit Wertausgleich. Tel. 06422/1393

Verkaufe Tower 386 SX, 2 MB RAM, 80 MB-HD, 2 HD-LW (5,25" und 3,5"), Maus, VGA-Monitor (1024 x 768), Joystick, Gameport, 2 serielle, 1 parallele Schnittstelle und Software an Meistbietenden. Tel. 040/8903930

Verk. ST Spiele zu 40 - 60 DM, alle 49 - 140 DM, habe P-Monger, M1-Tank, Monkey Island, Great C. I - II, B.-Liga-Manager I, Dragonflight, Populous, Sim City, R. of Medusa, Indy III, Zak McKracken. Tel. 02173/60921

Suche Flight of the Intruder, tausche oder verk. Silent S. II, On the Road, Full Metall Planete. Doppelfloppy 3,.5" (1,4 MB) in Slimline, neu, VB 280 DM. Tel. 0251/218389

Verk. Face Off, Midwinter, Man. Utd., Drakkhen, Tiebreak, Player Man., für Atari ST, je 30 DM oder zus. für 140 DM. Tel. 05351/37301 (suche Tauschpartner)

Suche ST-Originale: Super Skweek, Out Run Europa, F1-Grand Prix (Microprose), Lotus Turbo II, verkaufe Menace, Micropr. Soccer, Virus, Voyager, Slayer, Trauma, Shackled. Tel. 0731/76634

Verk. Originale: 1943 20 DM, Impossible Mission II, The Killing Game Show, Manchester United je 35 DM. Tel. Dresden 579530, F. Schlosser, A.-Holz-Allee 4, O-8060 Dresden

Verk. Orig.: Das Haus 20 DM, Oil Imp. 25 DM, Satan, Big Business, Ralf Glau-Edition, The Charge of thje Light Brigade je 35 DM, Railroad Tycoon 60 DM. Tel. (Dresden) 579530

Verk. Atari 1040 ST mit Mon. SM 124, ca. 70 Spielen, z. B. Elvira, Loom, Pirates, u. Zubehör (neuw.), Preis nach VB. Christoph Fille, Tel. 0209/772149

Verk. Chase HQ, Tie Break, Zak MC Kracken, Shambers of Shaolin, Transworld, James Pond, sowie 30 andere für 20 DM/Stück, P. Nieraese, Isarstr. 45, 4006 Erkrath (02104/47384)

520 STM, 1 MB, 16 MHz umschaltbar, SM 124, SF 314, Joystick, Maus, Software, Lit., VB. Walter Gallinger, Wundtstr. 25, 8000 München 45, Tel. 089/3117262 ab 18 Uhr

Mega ST, SM 124, ATonce-AT-Karte, ext. 3,5"-HD-LW, Power-Pack (Orig.), 60 Disks, div. Zub., VB 1600 DM. Tel. 0931/286543 und wochenends 08363/6350

Verk. Monkey Island, Carrier Command, Mikkey Mouse, North & South und Lombard Rallye. Tel. 07541/6160 ab 15.30 Uhr, nach Harry fragen, Preis VB!

Verk. Original Falcon F-16 mit Anleitung für VB 650 DM. Tel. 04542/1593

Verk. Software für Atari ST, Megadrive (Orig.). Schreibt an: Marcel, P.D.-Box 365, NL-6400 AJ Heerlen (Holland)

Verk. Imperium (dt., auch s/w), 35 DM, CAD 3 D, V 2.0 zu 90 DM, 1 ST Address V 1.02, 35 DM. Joachim Sammet, Amselweg 2, 7570 Baden Baden 23, Tel. 07223/58123 ab 18 Uhr

Verk. Eye, Boulder Dash C.-Kit und Beam für je 10 DM, Oids, Archipelagos und Shanghai für je 20 DM, alles Originale. Tel. 0251/329701 (Ingo)

Tausche Amour Geddon gege Silent Service II oder andere Spiele, sowie Thunderhawk, Elite Plus, Flight of the Intruder. Tel. 04124/4956 von 18 - 20 Uhr

PC-Engine

Verk. RGB-Engine + 10 Spiele (Devil Crush, Final Match Tennis, Tiger Heli etc.). Tel. 04101/41176

Suche für PC-Engine: Puzznic, Jackie, Chan, Bonze Adv., Dragons Curse, Parasol, Stars und Peach Boy Legend. Tausche auch gg. Engine, Mega Drive u. Super Famicom-Module. Tel. 05205/70452

Suche PC-Engine-, Super-Famicom-, Mega-Drive-, Master-, Game-Gear-, NES-Module. Tausche auch Module oder Systeme. Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr

Suche PC-Engine + Spiele, verk. Mega Drive + 2 Spiele, 2 Joysticks, verk., kaufe und tausche: Super Famicom- + PC-Engine- Spiele, habe: SD-Gundom (SFC). Tel. 09179/5445 Markus

Super Grafx, XE 1 Pro, 3 Joypads, 42 Games, PC-Kid I + II, Mr. Heli, Klax, Gunhead usw., VB 1600 DM. Tel. 08251/2750 (Stefan jun.)

PC-Engine (RGB), 5 Turbo Pads, Joystick, XE1-Pro, 30 Top-Spiele, Devil Crash, Bomber Man, Gunhed, PC Kids, Tiger Heli, Tennis, kpl. 1500 DM. R. Stenzel, Tel. 09131/302580

Verk. für PC-Engine Final Blaster, Heavy Unit, Wonderboy, Deadmoon ab 30 DM. Tel. 0451/602309 (Anrufbeantworter)

Verk. für PC-Engine Sidearms, P47, Bloody Wolf, Dragon Spirit, Psycho-Chaser, Atomic, Robo Kid, Ninja Warriors, Ordyne ab 20 DM. Tel. 0451/602309 (Anrufbeantworter)

Verk. PC-Engine RGB, 5-Player-Adapter, Joystick, 2 Joypads incl. Dauerfeuer + Zeitlupe und Final Match Tennis, R-Type, Bomberman und Form. Soccer, für 550 DM. Verkaufe auch SMD-Games. Tel. 02822/52527

Suche Formation Soccer von Human und 4- oder 5-Player-Adapter. Tel. 040/510624 (P. Schuppe, Timmermannstr, 11, 2 HH 60)

Habe: Alien Crush, Atomic R. Kid, Bonze Adv., Thunderblade, S. of Dracula, Toy shop Boys, W-Momo, Hurrican, Armed F. Suche Chase H.Q., 1943, Parasol St., St Dragon. Tel. 0731/76634

Kaufe, verk., tausche alles, was mit PC-Engine, Mega Drive, Famicom, Neo-Geo, Gamegear, Gameboy zu tun hat. Kaufe auch ganze Bestände. Tel. 089/1403732

Suche für PC-Engine Bomberman, zahle NP oder mehr, kein Tausch. Tel. 0531/78368 (Thomas Lampe)

Kaufe PC-Engine-Cards oder auch ganze Bestände, suche z.B. F1-Tripple Battle, R-Type, Gunhead, Winning Shut, Leg. Axe II, Bomberman u.v.m., Tel. 02272/81428 (Dietmar)

PC-Engine + 40 Spiele, Booster, XE-1 Pro Joy, Pad. Tel. 0531/18836 (Oliver) 1000 DM VB

Master System

Verk., tausche Sega-Master-Spiele, z.B. Golvelius, Psycho Fox, Alex Kidd II, Spellcaster, Phantasie Star. Tel. 05623/4161

Verk. ein Master-System für 100 DM, habe auch noch Spiele für das MS, z.B. Time Soldiers, Secret Command, Altered Beast usw., Tel. 09231/8497, A. Kausler, Rembrandtstr. 17, 8590 Marktredwitz

Verk. 1 Jahr altes SMS kpl. mit 2 Control-Pads und mit 4 Spielen (Ph. Star, Rampage usw.), Top Zustand, NP ca. 600 DM, Preis VB. Tel. 09973/2727 (Markus)

Verk. Sega Master System-Spiele, über 45 versch. Module, z. B. Spiderman, Ultima IV, Indiana Jones u.v.m., tausche eventuell. Tel. 04521/71497 (ab 17 Uhr)

Tausche Sega Game Gear inkl. Spiele gg. NES mit ungefähr 3-5 Spielen. Tel. 07804/790 (18 - 19 Uhr, Johannes)

Verk. Master-System + 7 Top-Spiele (z.B. The Ninja, Gangster Town, F-16 Fighter), Light Phaser (NP kpl. 960 DM) für VB 400 DM. Tel. 07031/31711 ab 17 Uhr

Verk. SMS-Spiele: California Games 45 DM, The Ninja 25 DM, Tel. 09568/2445

Verk. SMS-Spiele: Alex Kidd I, II, III, IV für 35 - 40 DM je Spiel und Gost House 20 DM, Golfmania 50 DM u.a., suche: Lords of Sword. Rico Becker, Zamenhofstr. 7, O-8045 Dresden, Tel. 05/2238808

Verk. für Master-System Light Phaser + Gangster Town für 100 DM und verk. 7 Spiele (Ghost House, Spy vs Spy, Trans Bot, Bank Pan. Pit Pot, Quartet, Ghostbuster, für 100 DM. Tel. 06432/61619

Verk. Alex Kidd, Golden Axe, Golvellius, Ghostbusters, Spellcaster, Monopoly, Psychofox usw., Liste bei Martin Barta, Teplitzer Weg 6, 8000 München 50

Suche: Golvellius, Ph. Star I, Wonderbuy I - III, Lords of Sword, Ultima, suche für MD: Sonic, Ph. Star, Magical, PGA Tour Golf, Shining in the Darkness. Tel. 02272/81428

Verk. ein Sega Master System + 2 Joypads + 5 Spiele (alles 100 % i.O.) für 350 DM. Tel. 09201/7599

Tausche für Sega 8-Bit: Spider M., D. Dux, Populous u.v.a., Tel. 0991/32140 Markus (suche Sega MD, zahle bis 200 DM)

Verk., tausche Sega-Master-Spiele, z.B. Golvellius, Psycho Fox, Alex Kidd III, Spellcaster, Phantasie Star. Tel. 05623/4161

Mega Drive

Verk. RGB-Kabel, um MD an Mon. 1084 S anzuschließen, verk. außerdem ein Kabel, um MD in Stereo an eine Musikanlage anzuschließen, Preis je Kabel 25 DM. Tel. 08259/622

Schweiz!! Verk. meine Mega Drive-Spielesammlung (11 Games): EA Hockey, Bare Knuckle, Sonic, Vapor Trail, Out Run, Alienstorm etc. Tel. 061711 2381, Roger Horvath

Verk., tausche, kaufe SMD-Games, habe z.B. Alien Storm, Aeroblaster, Mystic Defender, suche: Lakers vs Celtics, Starflight, Out Run, Bear Knuckle. Tel. 04486/562 (Andre)

Kaufe, tausche MD-Spiele, suche: Quack-Shot, NHL Hockey, Super Shinobi. Habe: Sonic, Mickey I, Musha, Wordcup Soccer, Eswat, Shadow Dancer. Tel. 07541/51360 (Jens)

S. in the Darkness, Starflight, Aleste, Madden-Footb., S. Real Basket gegen Road Rash, PS 3, E. Master, Fantasia, Lakers vs Celtics, auch Kauf/Verkauf. Tel. 0711/807492 o. 803731

Verk., Kauf, Tausch von Mega Drive-Modulen. Bernd Krause, Tel. 08141/4703 (Montag - Sonntag bis 20 h)

Verk. MD-Spiele: W. Cup Italia, Al. Beast, Rambo III, 25 - 50 DM je Spiel. Suche Shining in the Darkness, Sonic, zahle bis 70 DM. Tel. 09974/1378 ab 19 Uhr (Mo - Fr)

Suche Mega Drive, Sega Master, Game Gear, Super Famicom, PC-Engine, NES, PC-Engine GT + Spiele. Tausche auch. Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr (kaufe/tausche)

Tausche Super-Set + Advantages, 4 Games (Simons Quest, Turtles, Life Force, SMB 2) gg. Mega Drive (muß Herzog II und min. 3 andere Spiele haben). Tel. 09827/204

Suche EA Hockey, Streets of Rage, Quack-Shot, zahle gut, verk. Amiga-Originale Monkey Island, Cruise for Corpse u.v.a., Tel. 04131/51651

Kaufe, tausche, verk. Konsolen + Spiele für Super F., Mega Drive, PC-Engine, Gameboy, Game Gear; suche Castlevania II (GB), Super Ghouls & Ghosts (SF). Tel. 04627/944 von 18 - 21 Uhr, Stefan

Verk. EA Hockey (dt.) für 80 DM (NP 110 DM). Tel. 07545/6561, nach Hannes fragen

Verk. /tausche MD-Games, z.B. Magical Hat, Thunderforce, Turrican usw., suche auch Tauschpartner für MD und Amiga. Tel. 06431/54829 (nur am Wochenende)

Verk. Shadow Dancer zu 40 DM, Thunderforce III zu 80 DM. Tel. 0431/735052

Tausche, verk. und kaufe MD-Module, habe Herzog II, Populous, Ishido u.a., tausche, verk. GB-Module, habe F. F. Legend, Klax, Nintendo World Cup u.a., Tel. 02256/1319

Shining in the Darknes, Devil Trash, Rambo III, 688 Attack Sub, Streets of Rage, Sonic dt., Tel. 0231/521696 von 18 und 21 Uhr, Bernd

Tausche, (ver)kaufe MD-Spiele, habe Aleste, Streets of Rage, Phelios, Gaiares, Weapon, Truxton usw., suche Mercs, Fatal Rewind, SM Grand Prix, Road Rash u.v.m., Tel. 06271/5873 (Gilbert)

Verk. Mega Drive mit 8 Top-Spielen, neuw., kpl. oder getrennt, Tel. 02244/6657

Verk., tausche kaufe Mega Drive-Games, habe: Street of Rage, Out Run, Ph. Star II, KiKo, Th. Force III usw., suche EA, Donald Duck, PGA, Road Rash, Turrican usw., Tel. 07621/74370

Mega Drive: tausche James Pond + 10 DM gegen Aleste oder Sonic, oder Mickey Mouse, oder EA-Hockey. Portokosten übernehme ich. Tel. 0911/4469302 (Reiner Friedewald)

Habe Alien Storm, Truxton, Dick T., Herzog II, Wonderboy, E-Swat, suche Aleste, Sonic, Street of Rage, Batmann, Golden Axe, Afterburner, El. Master. Tel. 07436/786

Suche Module für Sega Mega Drive, Sega Master, Nintendo, PC- Engine, suche Super Famicom. Roger Kerber, Rdsbg. Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670

Verk. 20 Mega Drive-Spiele, z.B. Phantasy Star 3, EA-Hockey, Sonic the Hedgehog, Aeroblaster, Mickey Mouse, ab 30 DM. Tel. 02191/665750

Verk. MD-Module: Mickey Mouse I, NHL-Hokkey, PGA-Golf a 70 DM, alle deutsch. Tel. 05376/1222

Tausche Mega-Drive-Spiele. Habe: Ringside, Sonic, Gynough, PGA, E-Swat, Dick Tracy, Zealand Story, Th. Force II, Moonwalker u.a., suche: Populous, EA, Roadrash. Tel. 07622/1066

Tausche MD- und Gameboy-Module. Am besten im Raum München o. Landkreis Miesbach. Suche Quackshot, Mosha Aleste, M. GP, Fantasia (MD), Parodius, F1-Race, Gremlins II. Tel. 08020/894

Verk., tausche MD-Module, z.B. Thunderforce 3, Turrican, Toejam und Earl, El Viento; suche Space Invaders 91. Tel. 030/3737670 ab 17 Uhr

Tausche MD-Spiele, biete Mickey Mouse, Spiderman; suche Sword of Vermillion, Strider, Ghouls'n Ghost. Tel. 07221/8856621, Austria (Michael)

Verk. MD (dt., RGB), 11 Top-Games (z.B. Eswat, Alienstorm, Myst. Defender etc.), 3 Spiele mit dt. Anl., Preis ca. 650 DM VB. Tausche auch gg. A 500. Tel. 04641/1821 ab 18 Uhr

Verk. neuw. MD, kpl. mit 2 Top-Spielen (Shinobi und Ghouls'n Ghost) für 400 DM. Tel. 09947/1085

Verk. Phantasy Star II für 70 DM und Super Shinobi für 60 DM, sowie Japan-Adapter für 30 DM. Für PC: Space Quest IV zu VB 60 DM, Ultima VI zu 50 DM. Tel. 02203/87475

Verk. o. tausche Batman, Budokan, D. Tracy, E-Swat; suche Phantasy Star 2, Populous, Soccer + Super Hang On, Golden Axe. Tel. 07130/6539

Verk., kaufe, tausche SMD-Module. Habe Whipr., Sokoban, Phel., Illusion, Sword of Verm., Ph. II, Aero Blaster, W.C. Soccer, Gynoug, Ishido u.v.a., suche: Sonic, El. Master u.a. Tel. 08544/7161

Verk. Wonderboy III 30 DM, Altered Beast 20 DM, Forgotten W. 40 DM, Ghostbusters 20 DM, Wardener Forest 30 DM, Gain Ground 40 DM, Mickey 40 DM, Shinobi 40 DM. Tel. 07443/5541

Tausche meinen Gameboy mit 3 Spielen gg. Game Gear mit einem Spiel, tausche auch NES-Spiele. Tel. 02652/6331 Sebastian

Verk. MD + 2 Joypad, Sh. Dancer, D. Tracy, Castle of Ill., E-Swat, Mag. Hat, Wonderboy III, VP 500 DM, verk. NES + 7 Topspiele, (z.B., SMB I + II, Zelda II, R. C. Pro Am), VB 450 DM. Tel. 08344/1460

Verk. Mega Drive mit 9 Spielen (Sonic, Mickey Mouse usw.), suche Super Grafx RGB + Pal. Verkaufe PC-Engine-Spiele. Tel. 09491/2455

Verk. Sega Mega Drive mit 3 Modulen: Super Shinobi, Strider, Shadow Dancer. Adapter für amerikanische/jap. Module, für 400 DM. Tel. 089/1410169 ab 18 Uhr

Tausche NES + Mario 1 + 3, D. Dragon 2, Faxanadu, Kid Ikarus, Probotector, alles m. dt. Anl., 1/2 Jahr alt, gg. Mega Drive mit 3 - 4 Games, 100 % o.k., Tel. 04831/12154 (Willy, öfters vers.)

Verk. oder tausche MD-Module: Th. Force III, Streets of Rage, Quack-Shot, EA-Hockey, Devil Crash, Mercs II, Road Rash, MGP, Hang On, Tel. 08142/17369

Verk. oder tausche Fantasia, World Cup, Sonic, Alt. Best, Truxton, Super MGP, suche Phant. Star II, Hellfire, Musha Aleste. Tel. 05162/6218 (Thomas)

Tausche Sega Mega Drive (RGB) mit englischen Chipsatz + 12 Spiele, 100 % i.O., gg. Neo Geo + Konsole + 1 Spiel, 100 % i.O. Tel. 08241/2951 ab 18 Uhr

Verkaufe, tausche, kaufe MD Module, habe immer das Neueste auf Lager. Z. B. S. of Rage, EA-Hockey, Thunderfox, M. Mouse, E-Master, Lakers, Hellfire, Gynoug, Golden Axe; suche Mercs, A. Blaster, Aleste, Alien Storm, Sonic. Tel. 06271/5873

Tausche meinen C64 + Floppy + 2 Joysticks + 200 Spiele + Reset-Schalter, Anleitungsbuch + 10 DM gegen SMD + 6 Spiele (z.B. Shinobi). Tel. 08161/84253 (Neven) ab 16 Uhr

Zu verkaufen: Famicom mit 7 Spielen, wie z. B. Gost'n Ghouls, Tennis, Little Ninja, F-Zero, UN Squadron, Final Fantasy, Y's III, für 1000 DM. Tel. 02872/7376 (Donnerstags ab 14.30)

Verk. für SMD: Dangerous Seed, Hellfire, Tatsujin, Strider; für Lynx: Electrocop, Chips Challenge, Gauntlet, Spiele ab 10 DM. Tel. 0451/602309 (Anrufbeantworter)

Verk., tausche: Sonic, Hellfire, Golden Axe, Worldcup, Shadow Dancer, Herzog, Th. Force III, suche: Ph. Star II, Hardball, PGA, Vermillion, S. of Rage usw., Tel. 04101/44516 ab 19 Uhr

Shining in the Darkness für 100 DM zu verkaufen. Tel. 05608/4619

Verk., tausche, kaufe Super Famicom- und Mega Drive-Spiele, habe: Mystical N., F. Fight, F-Zero, Pilot W., Teojam & Earl, verk. NES + Extras + 4 Spiele (auch einzeln). Tel. 09179/5445

Tausche u. verkaufe brandneue MD-Games: Quak-Shot, EA-Hockey, Road Rash, D. Duke, Dick I, u.v.m., habe auch Game-Gear-Spiele: GG Shinobi, Sonic etc. + Master S., Tel. 09378/501 (Raimund verl.)

Verk., kaufe, tausche S. Famicom- u. Mega Drive-Spiele, habe z. B. Mystical N., F. Fight, F-Zero, Pilot W., Teojam & Earl, verk. NES + Extras + Spiele, W. Wrestling, S. S. V. Ball. Markus, Tel. 09179/5445

Suche Famicom mit Mario und F-Zero im Tausch gg. Megadrive (mit Garantie) + Spiele (MM, Populous, Sword of Vermillion) und neue NES-Games oder Zuzahlung. Angeb. bitte schriftl. an Elmar Münsch, Bgm.-Josef-Haug-Str. 14, 8945 Legau

Kaufe, tausche, verk. Module für das Super Famicom. Tel. 02564/31046, Thomas Warlier, Ottensteinerstr. 10, 4426 Vreden

Suche S-Famicom, Mega Drive, Neo-Geo, zahle gut. Kaufe, tausche, verkaufe alles, was mit Videospielen zu tun hat, auch Konsolen Zubehör und große Bestände. Tel. 0621/22087

Verk. GG mit 2 Spielen (2 Monate alt). Telefon: 08583/340 ab 17 Uhr

Verk. Sega-Mega-Drive (RGB/PAL) mit 7 Top-Spielen + 2 Joypads. Tel. 09452/1653 (Michael Baumgarten)

Tausche Mega Drive- und Game Gear-Module, habe: Thunderforce 3, Fatal Rewind, Out Run, Leaderboard, suche: Devil Crush, Rings of Power, GG Aleste. Tel. 04936/7036 (Heiko)

Tausche folgende MD-Module: Rambo, Alex Kidd, Magical Hat, James Pond, Ghostbusters, E-Swat, Alien Storm, Gaiares, New Zealand, S. Dick Tracy. Tel. 030/3655671

****** Sega-Mega-Verleih-Club ******
Verleih der neuesten und besten Module, Hot News, Flohmarkt. Gratis-Info bei: SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

Suche Module für Sega Mega Drive, Sega Master System, Nintendo, PC- Engine, Super Famicom. Roger Kerber, Rdsb. Landstr. 58, 2300 Kiel 1, Tel. 0431/641670

Verk. Dick Tracy zu 40 DM oder Tausch gegen W. C. Soccer, Midnight Resistance, S. Shinobi, Mickey Moouse, Quakshot (auch Ankauf) + CD Soft. Tel. 05206/4133 von 20 - 22 Uhr (Ralf)

Verkaufe Neo-Geo, komplett mit Zubehör, plus 7 Module für 1500 DM. Tel. 06041/4958

Game Boy

Tausche Game Boy mit 10 Spielen (Tetris, Fortress of Fear, Pinball usw.) gg. Sega Game Gear. Tel. 04608/5311 von 15 Uhr bis 17 Uhr

Tausche Gameboy mit 4 Spielen und Tragetasche gegen Game Gear. Wenn möglich mit 1 Spiel. Tel. 05238/2896

Suche GB sowie gebr. Spiele bis 20 DM. Angeb. an: Günther Michael, Küferweg 28, 7897 Küssaberg 2

Verk. GB mit 5 Super-Spielen (Tetris, Super Mario Land, Spider-Man, Fortress of Fear, Turtles) und Gamelight für nur 280 DM. Tel. 02242/4825 (Andreas)

Tausche GB-Spiele: Double Dragon, Dr. Mario, Garg. Quest, S. M. Land. Suche Castlevania, F. F. Legend, Dragons Lair. Schreibt an: Marco Hamplewski, Nienhausenstr. 22, 4300 Essen

Verk. GB-Spiele: Quix, Super Mario Land, Solarstriker, Garg. Quest für je 30 DM. Tel. 030/8175459 nach 18 Uhr

Verk. GB + Tetris + Tennis + Kwirk + Bomber Boy (Import) + F1- Racer + Dialog-Kabel + Gürteltasche + Case Boy + 4-Pl.-Adapter für 500 DM. Tel. 02202/82160, Tobias Rodenbach

Suche Gameboy-Spiele!! Tel. 0551/792374, R. Hame, Am Kalten Born 1, 3400 Göttingen

Verk. GB-Spiele zw. 20 und 40 DM, z.B. Pinball, Contra, Ishido, Nemesis, King of the Zoo. Tel. 0711/5301194 (Marco)

Suche Gameboy, Zub., Mario, Gameboy, Wars, Schach, Golf etc., Tel. 07502/4511 ab 17 Uhr (Ralf)

Verk. NES + 5 Spiele, Matte mit 1 Spiel, Extra-Joy, für 400 DM und Gameboy mit SML, Solar Striker + Mission C und NFL-American-Football, für 280 DM. Tel. 0761/800904

Verk. GB für 100 DM inkl. Tetris, F1-Race mit 4-Spieler-Adapter 50 DM, Supermonger 30 DM, aufladbarer Akku 65 DM, alles zus. 220 DM. Yves Weber, Tel. 6261/2134 (Mosbach)

Verk. Gameboy-Spiele!! Pinball für 35 DM, Motorcross für 35 DM und noch andere. Suche noch Mitglieder für Gameboy-Club. Tel. 030/3022505

Verk. WWF Superstar, Gremlins, Bubble Bobble, je 50 DM, Gargoyles Quest, Castlevania, je 45 DM, Pinball, Spider-Man, Floppy, je 35 DM. Tel. 09402/4676 (Bejamin Wildner, 8413 Regenstauf)

Verk. GB mit 10 Spielen und Gamelight für 450 DM, Tennis, Tetris, Burai-Fighter, Castlevania, Solar Striker, Quix, Alleyway, Spiderman, Side Pocket, Turtles. Tel. 089/915605

Verk. GB mit 4 Spielen (Chessmaster, Tennis, Side Pocket, Tetris), alles funktionstüchtig und vollständig, für 180 DM. St. Schubert, Severingstr. 21, 1000 Berlin 47

Verk. 19 NES-Spiele, alle 100 % o.k., z.B. Batman, Ghostbuster, Days of Thunder, Blades of Steel, Goonies II, Wrestlemania. Tel. 0711/724759

Verkaufe Game Boy und das Spiel Bugs Bunny, Preis ist VB.
Telefon: 07121/22655

* Verk. GB + 7 Games + Caseboy für 300 DM *
F1-Race, Dr. Mario, Solar Striker, Turtles, Tetris, Kwirk, Gargoyles Quest, Final Fantasy Legend, alles orig. verp., Tel. 0261/52921

Verk. die Spiele R-Type und Parodius für je 45 DM, NP je 70 DM, wer beide kauft (für 90 DM), bekommt eine Gratis-CD. Sofort anrufen unter Tel. 08106/29127

100 DM und mein Gameboy mit den Spielen Mario Land, Tetris und Tennis gehört Dir. Alles 100 % o.k., Andre Hackel, Grunaer Weg 23, O-8020 Dresden

Verk. o. tausche Sword of Hope, Final Fantasy, suche Game Boy- Wars, Parodius, Nobunagas Ambition und Final Fantasy II. Tel. 02381/880834

Verk. GB-Module: F. of Fear, Spiderman, je 32 DM, Turtles für 49 DM, alle zus. nur 103 DM. Tel. (Oliver) 0761/552091 zwischen 19 - 20 Uhr

Achtung!! Verk. Atari Lynx + Netzteil + 7 Spiele (4 Mte. alt, Top Zustand) für 350 DM oder tausche gg. GB (mindestens 10 Spiele). Tel. 0641/32813 16 - 17 Uhr, fragt nach Arthur

Verk. Gameboy + 4 Spiele (Balloon Kid, Tetris, Fist of the North Star, Gremlin II) + Caseboy für 290 DM. Tel. 06131/233567 von 17 - 19 Uhr, außer Di + Mi (Björn)

Verk. für GB Solar Striker, SML, Tennis, Bad'n Rad, Burai- Fighter de Luxe, Chessmaster, Preise VB. Nils Nawrot, Kandelstr. 36, 7835 Teningen 1, Tel. 07641/3162

Verk. + tausche: Rockman, Bill und Ted, Castlevania II, Mickey, Parodius (neuw.) je 35 - 40 DM, suche: Probotector, Hyper LR, Solomons Club usw. Tel. 07477/1405 (Daniel Barth)

Verk. f. GB Spiderman u. Golf zu je 35 DM, beide zu 65 DM. Thorsten Weinmann, Kreuznacher Str. 28, 6508 Alzey 1, Tel. 06731/8191 od. 2361

Verk. GB + Zeitschriften, 3 Zusatzgeräte, Caseboy, 19 Spiele und ein Spiel nach Wahl (habe z. B. Paradius, F1-Race, R-Type, Batman) für 800 DM. Tel. 02129/6237 (Martin)

Verk. GB mit Akku, Tetris, Golf, Boulder Dash, Tennis, Billard (orig. verp.) für 270 DM VB. Tel. 09074/747

Verk. Game Boy-Spiele: Nemesis, Balloon Kid, Turtles, WWF Superstars, Sword of Hope, Gargoyles Quest, Lock'n Chase, Fortress of Fear. Näheres unter Tel. 040/498160 (fragt nach Kai)

Kaufe GB-Module, zahle z.B. für Final F. bis 40 DM, Parodius 35 DM, Bomber Boy 35 DM, Caslevania I oder II 30 DM, Gameboy-Wars 30 DM usw., Tel. 02103/42942 (Marcel)

Verk. Gameboy mit 8 Spielen und Vergrößerung für 350 DM, oder tausche gg. Gamegear mit Spiel. Tel. 030/8915953 oder ab 18 Uhr 030/8925591

Suche für GB Bomberboy, Kung Fu Master, Probotector, F1-Spirit und Puzznic, zahle bis zu 25 DM pro Game (mit Anl.). Tel. 056522689 (Florian, nur Sa von 13 - 14 Uhr)

** GAME BOY ** Suche Module aller Art (z.B. Duck Tales, Tail Gator, Dynablaster), mögl. günstig, eventuell auch Tausch. Tel. 06101/86829

Tausche GB-Spiele: R-Type, Bubble Bobble, Nemesis, Bomber Boy gg. Boulder Dash, Hyper-Code-Runner, Batman, F1-Spirit oder S. Mario Land. Tel. 02361/181474

Fortsetzung auf Seite 119

WHO IS WHO?

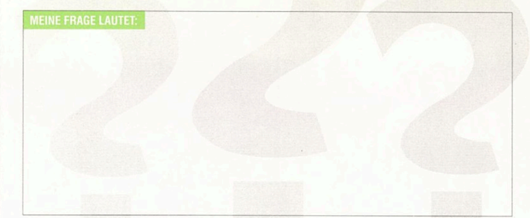
M. STIBBE

Matthew Stibbe wurde am 12. März 1969 geboren und kam in den, wie er selbst sagt, zweifelhaften Genuß einer sehr britischen Erziehung. Nach dem obligatorischen Besuch einer "Public School" ging er auf das Pembroke College und studierte an der Oxford University moderne Geschichte. Im Oktober dieses Jahres machte er dort seinen Abschluß. Schon während seiner Studienzeit programmierte er für Electronic Arts die Strategiespiele "Imperium" und für Domark das Vietnam-Kriegsdrama "Nam 1965-1975". Im Herbst 1990 gründete er die Intelligent Games Company, mit der er sich in Zukunft ganz der Programmierung von geschichtlich akkuraten Strategiespielen widmen wird. Pünktlich zum 500jährigen Jubiläum der Entdeckung Amerikas arbeitet er zur Zeit an "Columbus"; einem Strategiespiel, um die Abenteuer des berühmten Entdeckers. *vw*

Softography:
Da Matthew bisher viel Zeit an der Uni verbracht hat, sind bisher nur zwei Spiele von ihm erschienen: Imperium (1990, Amiga, Atari ST, MS-DOS und Macintosh), Nam 1965-1975 (1990, Amiga, Atari ST, MS-DOS)

FRAGT DR. BOBO:

Ihr sitzt im Dungeon fest und jemand hat den Schlüssel weggeworfen?
Ab jetzt kein Problem mehr: Unser Fachmann für aussichtlose Situationen, Prof. Dr. Bobo, weiß Rat. Ein paar Zeilen von Euch auf dieser Karte und die Problemlösungsbrigade tritt in Aktion. VW



WHO IS WHO?

V. BERTHELOT

Vincent Berthelot, Programmierer beim französischen Softwarehaus Titus, wurde am 29. Juli 1965 in Brest (Frankreich) geboren. Nach Beendigung der Schule und des Armeedienstes kam er 1988 zu Titus und arbeitet vor allem an MS-DOS-Umsetzungen. Mit "Knight Force" realisierte er seine eigenen Spielideen. Mit seinem zweites Spiel — Blues Brothers — landete er seinen ersten großen Hit. Derzeit ist eine neue, vielversprechende Produktion in Arbeit, bei der sich Vincent jedoch Zeit läßt, da ihn sein Kind und die dazugehörige Familie sehr in Anspruch nimmt. *kn*

Softography:
Duel, Fire & Forget, Crazy Cars 2, Dark Century (allesamt Umsetzungen für MS-DOS), Knight Force (MS-DOS, 1989), The Blues Brothers (1991, Amiga)



Mit 5 Mark dabei!

Muster

Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❐ **Amiga** ❐ **C 64/128** ❐ **MS-DOS-PCs** ❐ **Atari ST** ❐ **Game Gear** ❐ **Mega Drive** ❐ **Lynx**
❐ **GameBoy** ❐ **PC-Engine** ❐ **Super Famicom** ❐ **Kontakte** ❐ **Diverses**

DM 5,- liegen ❐ bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Absender:

Name, Vorname ______________________

Straße, Hausnummer ______________________

PLZ, Wohnort ______________________

Telefon(Vorwahl) ______________________

Datum, Unterschrift ______________________

DR. BOBO-KARTE

Die 60 Pf Briefmarke hier aufkleben!

Antwortkarte

Markt & Technik Verlag AG

Power Play
Redaktion

Hans-Pinsel-Straße 2

8013 Haar bei München

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Ich denke, mit der nötigen Willensstärke kann man alle Probleme lösen.
Was wäre für Sie das vollkommene Glück? Wenn ich nur noch zu meinem eigenen Vergnügen arbeiten müßte und nicht, um mir meinen Lebensunterhalt zu verdienen.
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Solche, die durch Unachtsamkeit entstehen.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Arroganz. Über kurz oder lang leidet das Arbeitsklima darunter, und die Produkte werden schlechter.
Ihr Lieblingsmaler/Grafiker? Klee, Kandinsky und die übrigen der Dresdner "Bauhaus"-Gruppe.
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Phillip Glass und die Pixies.
Ihre Lieblingsbeschäftigung? Leute treffen und mit ihnen reden. Daneben Tennis, Skilaufen und Schwimmen.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Ich mag die Phantasie von Charles Dickens und die handwerklichen Fähigkeiten von Phillip Larkin.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Freiheit des Geistes (das trifft übrigens auch bei Männern zu).
Ihr Hauptcharakterzug? Gelassenheit.
Ihr größter Fehler? Ungeduld.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? Die meisten Programmierer sind besser als ich. Schon deshalb sind sie keine Konkurrenten.
Was verabscheuen Sie am meisten? Ich finde es schrecklich, wenn Talent durch dumme Gewohnheiten oder durch zuviel Bürokratie vergeudet wird. Rassismus und Sexismus.
Das schlechteste Programmier-team? Ich nehme es Bill Gates (Che von Microsoft) persönlich übel, daß e MS-DOS auf die Menschheit losgelas sen hat.
Welche militärische Leistung bewundern Sie am meisten? Da gibt es nichts zu bewundern. Unter ge schichtlichen Aspekten die Schlacht ar den Termophylen.
Ihr erstes Computerspiel? Ich glaube es war ein Atari-VCS-Spiel mi vielen kleinen Panzern.
Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten? Ich bin in der glücklicher Lage nur mit Leuten zu arbeiten, die ich mag.
Ihr Lieblingscomputer? APPLE MACINTOSH!!!
Ihre gegenwärtige Geistesver-fassung? Ein bißchen angespannt – ich habe in der nächsten Zeit viel zu erle digen.

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

____

____

Ich besitze einen Computer: ☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

____

____

Absender

Name/Vorname: ______________________

Straße: ______________________

PLZ/Ort: ______________________

Telefon: ______________________

Bitte frankieren. 60 Pfennig

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen

Markt&Technik Verlag AG
Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar

INTERVIEW

Was wäre für Sie das größte Unglück? Meine Hände zu verlieren (wie sollte ich dann weiterarbeiten).
Was ist für Sie das vollkommene irdische Glück? Meine Familie, mein Baby und mein Computer (Klaro!).
Welche Fehler entschuldigen Sie am ehesten? Wenn meine Frau vergißt, mich zu wecken.
Was hassen Sie am meisten an einer Softwarefirma? Die Projekttermine... immer zu knapp.
Ihre Lieblingsmaler/Grafiker? Bourgeon, Fred und Tardi (Comics), Matisse (Maler)
Ihr Lieblingsmusiker/Komponist? Bob Dylan, Ozzy Osbourne und Johann Sebastian Bach.
Welche Eigenschaften schätzen Sie bei einer Frau am meisten? Geduld, Verständnis und niedlich muß sie auch sein.
Ihre Lieblingsbeschäftigung Programmieren, Videos anschauen und spielen.
Ihr Lieblingsprogrammierer? Ich!
Ihr bestes Spiel The Blues Brothers.
Ihr schlechtestes Spiel? Darts.
Wer oder was hätten Sie sein mögen? Clint Eastwood.
Ihr Lieblingspiel The Secret of the Monkey Island (wegen des ausgezeichneten Szenarios und des tollen Humors).
Ihr Hauptcharakterzug? Empfindlichkeit und Beharrlichkeit.
Ihr größter Fehler? Mein Gedächtnis, das mir ab und zu Probleme macht: Ich hab' mal vergessen meine Fische zu füttern – sie haben's nicht überlebt.
Welche Programmierer sehen Sie als die härteste Konkurrenz an? The Bitmap Brothers.
Ihr Lieblingsschriftsteller? Stephen King.
Was verabscheuen Sie am meisten? Lügner und Heuchler.
Welche geschichtlichen Gestalten verabscheuen Sie am meisten? Das kann ich auf Anhieb nich sagen.
Das schlechteste Programmier-team? Ich möchte keine Namen nen nen.
Welche militärischen Leistungen bewundern Sie am meisten? Ich bewundere keine Kriege!
Ihr erstes Computer- oder Videospiel? Saboteur 2.
Welche Gestalt der Software-szene verabscheuen Sie am meisten? Alle Leute, die Software nu wegen ihres guten Rufes verkaufen.
Ihr Lieblingscomputer? Ein schneller AT – 100% hard- und soft warekompatibel.
Mit wem möchten Sie zusammenarbeiten? Mit allen, die dazu Lust haben.



KLEINANZEIGEN

Fortsetzung von Seite 116

NES

Verk. NES-Module, z.B. Mega Man 1 + 2, Metalgear, Section Z, Pin Bot, The Guardian Legend, Total Recall, SMB 2, Metroid, Kid Icarus, Swords u. Serpents usw., Tel. 09421/3661 (Augustin)

Verk. 2 Mon. altes NES + 2 Spiele (Golf, Metroid, Ice Climber und Mike Tysons Punch Out), 2 Joypads, Videokabel, Antennenkabel, Netzteil, Preis 400 DM VHB. Tel. 05221/21292 (Marco verl.), Bezahlung per NN

Verkauf, Tausche, Kauf von Famicom-Modulen. Bernd Krause, Tel. 08141/4703 (Mo. - So. 20 Uhr)

Suche PC-Engine-, Super-Famicom-, Mega-Drive-, Master-, Game-Gear-, NES-Module. Tausche auch Module oder Systeme. Tel. 04521/71497 ab 17 Uhr

Verk. 3 Spiele-Cass. von NES Super-Set für 50 DM. Tel. 02307/68112 (fragt nach Firat)

NES + 2 Spiele (Zelda I, Super Mario Bros. I) mit Tips für 175 DM zu verk., Tel. 0461/65093 (Andreas) ab 19 Uhr

Verk. Wizard and Warriors, Ghost'n Goblins, Castlevania, Alpha Mission, Festers Quest, Swords and Serpents für je 90 sFr. Tobias Güpfert, Hubstr. 11, CH-9500 Wil

Verk. NES-Spiele: Ghost'n Goblins, Tennis, Xevious, Ice-Climber, Kung-Fu für je DM 25. Außerdem Metal Gear, Section Z, Castlevania II, Simons Quest für je 35 DM. Tel. 05225/2756

Verk. NES-Spiele Zelda I + II, Trojan, Ice Climber, Punch Out, Megamen II, RC Pro Am, u. mehr; alle mit Anl., Tel. 0231/521696 (Bernd) abends ab 18 Uhr (Raum Dortmund)

Verk. NES-Spiele (z.B. Top Gun, Punch Out, T.M.H.T., Metroid, Pro Wrestling, Castlevania, insgesamt 8 Spiele, 100 % o.k., je 40 DM. Tel. 07122/3315 (Oliver) ab 14 h

Hi, NES-Freaks! Verk. meine Spiele-Sammlung: Dr. Mario, SMB II, Castlevania, Excitebike, Kid Icarus, Rad-Racer, je 50 DM. Tel. 09151/6297 (Mi-Fr. ab 16 Uhr)

Verk. 3 NES-Spiele: Castlevania, MegaMen, Kid Icarus, für je 50 DM. Tel. 06424/1654

Verk. Double Dragon II 90 DM, Total Recall 85 DM, Goonies II 90 DM, Megaman 80 DM, alle Games mit Hülle, Anl. und 100 % o.k., suche 4-Player-Adapter und 2 Joysticks. Tel. 05844/688

Tausche Airwolf gg. Zelda 1 oder Metroid oder Snake Rattle'n Roll oder Faxanadu oder World Cup oder Excitebike. H. Brandl, Valesistr. 20, 8081 Hattenhofen, Tel. 08145/752

Verkaufe NES mit Super Mario III für 150 DM und Game Boy mit Zubehör + Tetris + SML für 120 DM. Suche Super Famicom mit 1 - 2 Spielen für 300 - 350 DM (PAL). Tel. 089/7593427

Kaufe NES-Superset + Zubehör für 150 DM, nur wenn 100 % o.k., Tel. 06552/7307

NES mit 8 Spielen für 550 DM, incl. Gauntlet, Zelda II, Track & Fields, Dr. Mario, Faxanadu. Tel. 02154/80957 ab 17.30 Uhr

Verk., kaufe u. tausche: S. Famicom-, Mega-Drive-Spiele, habe z.B. Mystical N., F. Fight, F-Zero, Pilot Wings, Teojam & Earl. Verk. NES + Extras + Spiele (W. Wrestling, S.S. V. Ball). Markus, Tel. 09179/5445

Ich tausche Ghost'n Goblins gg. Zelda II, SMB II, bitte melden bei Tel. 02272/1244 (fragt nach Georg)

Verk. fast neuw. Spiele: World Cup 50 DM, Wizzard + Warriors 60 DM, Kid Icarus, Battle of Olympus je 60 DM, Bayou Billy 90 DM. Tel. 02171/48611

NES mit Super Mario I, Legend of Zelda, Ice Hockey, Silent S. II zu verk., VB 300 DM. Tel. 089/9503960

Verk., tausche NES-Mod., z.B. Metal-Gear, Trojan, Gost'n Goblins, Castlevania, Goonies II, Simons Quest, Mach Rider und Joystick Advantage. Tel. 05623/4161

Verk. Lynx + 3 Games + Netzteil, guter Zustand, für VB 275 DM, verk. NES + Tennis + Netzteil für 125 DM. Tel. 02622/80465 (Jörg)

Verkaufe NES + 2 Joypads + SMB I + II + Zelda II + R.C. Pro Am + Metal Gear + Ice Hockey + Ice Climber für VP 450 DM. Verk. Mega Drive + 2 Joypads + 6 Topspiele (z.B. Castle of Ill.). Tel. 08344/1460

Kontakte

Grafiker sucht Coder zwecks eigener Demos. Bitte melden bei: T. Schneider, Habachstr. 9, 5902 Netphen 3

Verk. Amiga PD-Soft billig. Infodisk gg. 2 DM bei Andreas Magerl, Hochplattenweg 4, 8212 Übersee (Comp. Club CTP sucht noch Mitglieder)

Gamepower!! Der Club für Gameboy-und Game-Gear-Spieler. Wir bieten Preisausschreiben. Information kostenlos. Tel. 030/3022505

Verk., kaufe und tausche Automatenplatinen (Jamma) für MAK und Neo-Geo-Module, suche Aracade Musik-CDs. Andreas Knauf, Tel. 02202/37609

** Sega-Mega-Verleih-Club ** Verleiht die neuesten und besten Module! Hot News, Flohmarkt, Clubbl., Gratis-Info bei SMV-Club, Schloßbergstr. 14, 8129 Haid

Diverses

Verk. Spiele für Amiga, Mega-Drive, Game Gear, Gameboy, PC-Engine, NES-System, Top Spiele 500 DM. Liste anfordern! Tel. 0711/7970447. Gabi (über 80 Spiele warten)

Verk. PP Jahrgang 90 kpl. 45 DM und PP Sonderhefte Nr. 2 für 5 DM, Larrystory (Data Becker) 10 DM + Versandkosten (PP). Frank Kemper, Dissener Weg 36, 4502 Bad Rothenfelde

Suche immer noch leere Telefonkarten. Sascha Engelmann, Nienkemperstr. 49, 1000 Berlin 37, Tel. 030/8174350

Verk. Atari Lynx oder tausche gg. Sega Game Gear mit Spiel. Atari Lynx mit Road Blaster, Slime World u. California Games. Informationen bei Sebastian, Tel. 06541/1363

Wer verkauft Konsole und/oder Games? System egal, kaufe ganze Bestände auf. Angeb. an: Tel. 06431/54829 nur am Wochenende

Suche Game-Gear und Spiele. Tel. 0551/792374, Am Kalten Born 1, 3400 Göttingen, P. Hanne

Verk. Super Famicom + Super Mario World, F-Zero, Finalfight, Pilotwings, Actraiser, Superprof. Baseball. Nur komplett! Tel. 0521/330305, Michael

Game Gear mit 4 Games 400 DM, Gameboy mit 8 Games 300 DM, C 64 für 80 DM, div. Soft für Amiga/C 64. Peter Lange, Cosimastr. 212, 8000 München 81 (Rückporto)

Neo Geo, Magician Lord, Sengouko, VB 1000 DM. Tel. 08251/2750, Stefan jun.

Suche Vectrex Videospiel-Oldie u. alles Zub. (3D-Brille, Lightpen etc.), zahle gut, sofort anrufen bei: S. Herry, Tel. 0721/24979, zw. 18 und 20 Uhr, werktags

Verk. Atari Lynx + Adapter, California Games, Blue Lightning, Chips Challenge, ein halbes Jahr Garantie, VB 200 DM. Tel. 0201/673573, Stefan

Power Pack fürs Super Famicom!! Actraiser, Big Run, Pilotwings zu verk., alle 3 für 140 DM. Tel. 02101/545611

Verk. orig. verpacktes Lynx-Spiel Gauntlet III wegen Doppelschenkung. Schriftliche Angeb. an: Schubert Stefanie, Severingstr. 21, 1000 Berlin 47

Verk. Lynx mit den Spielen: Slime World und Gauntlet, Preis nach VB. Tel. 09163/8355 (fragt nach Günter oder Christian)

Wer tauscht sein Mega Drive gg. mein NES mit 2 Spielen und Adv., Joystick, zahle bis 100 sFr. dazu. Timo Hofmann, Breitägerstr. 22, CH-3122 Kehrsatz (nur Schweiz!!)

Happy Comp. 12.86 - 9.89, 68000er 1.87 - 3.88, Data Welt 1.87 - 7.88, Run 2 + 7.87, Power Play 1-6, 64er 1.86 - 12.87, ASM 3.84-9.89, Amiga-Dos 1 - 3/91, viele Sonderhefte. Tel. 02034/74679

Parodius CD ges., zahle evtl. sogar NP, es lohnt sich. An Sami Kashgari, Abbentalsweg 23, 3470 Höxter 1, Tel. 05271/7330 (Sa ab 13 Uhr, So bis 18 Uhr)

Verk. Lynx + 2 Module, VB 230 DM, Gameboy + 5 Module 170 DM, suche Game Gear, suche Super Famicom, suche Module für MD + PC-Engine. Tel. 043/07752/65504 Austria

Suche für CPC 664: Cyrus Chess 2, sowie Schachspiele aller Art (nur Orig.), suche für PC: Rollenspiele aller Art (Orig.), verschenke VC-20-Mod. Tel. 089/675103 (ab 17 Uhr)

Verk. Schneider Euro PC mit 3,5"-LW., Mon. und Zub. (Joystick, Maus, Spiele, Bücher), Alter: 1 Jahr, Preis VB. Tel. 05606/3587

Verk., tausche, suche ständig Spielautomatenplatinen und Neo-Geo- Spiele. Auch Arcade-Konsolen zu verk., Andy Knauf, Tel. 02202/37609 ab 16 Uhr

Verk. Lynx Kit Case (neu) mit Fächern für Lynx, Spiele u. Zub., herausnehmbar, Trennwände, Griff und Tragegurt für 20 DM incl. Porto. Tel. 02101/65540

Suche alles von Magnetic Scrolls und Infocom, nur alte Vers. mit den Packungsbeilagen, zahle gut, nur Amiga-Soft. Tel. 07724/3773 Stephan verl.

Zahle bis zu 100 DM für leere Telefonkarten. Einfach anrufen: Tel. 0921/44944 ab 18 Uhr, G. Tischler, Richthofenhöhe 2 D, 8580 Bayreuth

Suche St-Orig.: Archon I + II, Creator, Dungeon Master, verk. Monochrom-Monitor. Mache Fanzeitschrift über elektronische Musik. Tel. 0251/212032 (abends, Chris)

Verk. PC-Engine RGB mit WC-Tennis, Galaga u. Nectaris für 200 DM, suche für IBM-PC Roland LAPC-1-Soundkarte bis 550 DM. Tel. 05506/309 Stefan verl.

INSERENTENVERZEICHNIS

Einem Teil dieser Ausgabe liegt ein Prospekt der Firma Arctic-Games bei.

Wettbewerb

Rechtzeitig zum Start der deutschen Version von "Civilization" könnt Ihr ein nigelnagelneues CDTV von Commodore gewinnen.

ZIVILISIERT ZUM SIEG





Noch in Englisch, bald in Deutsch: Sid Meiers "Civilization"

Spieler, die nicht über entsprechende Englischkenntnisse verfügen, stehen oftmals im sprachlichen Wald, wenn die Spiele komplex und reichlich mit Text gesegnet sind. Dann hilft oft nur der nervende Griff zum Lexikon, wobei die sprachlichen Feinheiten trotzdem flöten gehen. Für viele Spiele sind zwar Übersetzungen geplant, bis es dann aber endlich soweit ist, haben wir uns schon mühsam und radebrechend bis zum letzten Obermotz oder der Weltherrschaft vorgearbeitet. Um so erfreulicher ist es, wenn sich Firmen bemühen, möglichst bald eine kompetente Übersetzung zu liefern. Wir wollen den Start der deutschen Version von Sid Meiers "Civilization" entsprechend würdigen und verlosen deshalb zusammen mit **Microprose** ein **CDTV** von **Commodore** im Wert von 1500 Mark. Außerdem dürfen sich noch zehn andere Sieger über eine Simulation von Microprose freuen. Gebt deshalb auf Euren Antwortkarten gleich den Computertyp an.

Natürlich geben wir so ein CDTV nur ungern freiwillig ab, deshalb müßt Ihr schon ein paar klitzekleine Fragen beantworten. In Civilization spielen die sieben klassischen Weltwunder eine wichtige Rolle.

Frage 1: Welche der sieben Weltwunder kann man heute noch bestaunen?

Frage 2: Wie hieß die Statue, die einen griechischen Hafen bewachte?

Frage 3: Wie lautet der Name der Königin, die die hängenden Gärten anlegen ließ?

Falls Ihr Probleme mit den Antworten haben solltet, dann löchert einfach Euren Geschichtslehrer oder staubt das Lexikon ab. Die drei Lösungswörter schickt Ihr wie immer an die bekannte Adresse:

Markt & Technik Verlag
Redaktion Power Play
Aktion: Civilization
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Einsendeschluß ist der 15. Februar 1992, der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Aus allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner gezogen. Wir wünschen viel Erfolg! *vw*



Der Hauptpreis: Commodores Multimedia-Station CDTV

MATRIX

FÜR STRATEGEN UND SCHNELLDENKER

Im Jahre 2064 gibt es seit neuestem
ein Strategiespiel der ganz besonderen Art.
Erst im Jahre 2063 erfunden, ist Matrix ein Spiel,
das mittlerweile durch Wettkämpfe und internationale
Turniere seine Meister sucht. Ob in Clubs, Cafés oder in
der Arena gespielt - Matrix zieht jeden in seinen Bann.

SYNERGY

AMIGA VERSION



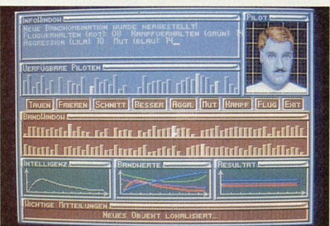


Screenshots Amiga Version

Ein Programm der SOFTSHOP GmbH

Sonnenwall 83 4100 Duisburg 1
TEL 0203 / 22409 FAX 0203 / 29756

Weltraum-Cocktail

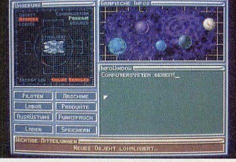


In einem rollenspielähnlichen Editor taut Ihr die Piloten auf

Exodus 3010

Rechtzeitig, bevor Mutter Erde Opfer einer falschen weltpolitischen Entscheidung wird, macht sich ein riesiges Raumschiff mit 3000000000 eingefrorenen Kolonisten auf den Weg zu einem anderen bewohnbaren Planeten — Mrynn. Als ein Großteil der Strecke bereits geschafft ist, empfängt die "Starlight" Radiowellen. Als verantwortlicher Offizier werdet Ihr sofort geweckt und seid ab sofort alleine dafür verantwortlich, die Menschheit sicher auf ihre Traumwelt zu bringen.

Normalerweise seht Ihr immer das Hauptmenü, aus dem Ihr die Punkte "Piloten auftauen", "Produzieren" oder "Erfinden" wählt. Auch ein Besuch im Maschinenraum oder auf dem Flugdeck ist erlaubt. Außerdem seht Ihr eine übersichtliche Weltraumkarte, auf der Ihr näherkommende Objekte identifizieren (also anklicken) und anfunken könnt.



Links oben ist der große Radarschirm abgebildet

Hier kontrolliert Ihr Eure Flotte

Entscheidend ist die Produktion von Raumschiffen und Waffen, die ihr aus Kombinationen von Rohstoffen und kleineren Produkten in einem Untermenü zusammenstellt. So bastelt man sich beispielsweise ein kleines Kampfraumschiff, indem man Metallegierungen, Computer und Antriebsaggregate mixt. Der Computer wiederum besteht aus Silizium und Gold. Wer mit vorhandenen Materialien herumexperimentiert, kann die Produktpalette auch erweitern.

Um die produzierten und bewaffneten Raumschiffe einzusetzen, taut Ihr einige Piloten auf, die auf Kommando losdüsen und kämpfen sowie herrenlose Kisten oder Meteoriten aufsammeln. Ihr könnt mehrere Raumschiffe gleichzeitig losschicken und in Notlagen auch manuell in das Geschehen eingreifen. Dabei fliegt Ihr "Elite"-ähnlich durch den Weltraum und steuert per Maus und Tastatur. *ri*

geht so

Ein Geniestreich ist Exodus 3010 sicher nicht. Die meisten spielerischen Details sind uns schon bei "Deuteros", "Elite" oder "Supremacy" unter die Finger gekommen. Trotz deutlich erkennbarer Anleihen bei einem halben Dutzend anderer Programme sorgt die Mischung aus Weltallstrategie und Rollenspiel für ein paar vergnügliche Stunden am Bildschirm. Schade nur, daß in Exodus zu wenig eigenständige Ideen stecken und die Grafik streckenweise ziemlich einfallslos aussieht. Ein paar graue Fenster, einige hastig gezeichnete Mineralienbildchen und das schlurfende 3D tragen nicht gerade zur Begeisterung bei. Wer sich daran nicht stört, bekommt ein solides Spiel, allerdings ohne besondere Höhepunkte.

gut

Wer schon immer die strategische Zukunft von 3000000000 Menschen in die Hand nehmen wollte, ist mit "Exodus 3010" gut bedient. Das Feeling, ein gigantisch großes Raumschiff zu steuern und kleinere Kampfstaffeln anzuführen, ist für eine gehörige Portion Spielspaß gut. Eure Motivation wird zusätzlich durch den Entdeckerdrang angeschürt, den die raumschiffeigene Produktionsabteilung und Schiffswerft provoziert (auf dem Bildschirm eine Augenweide). Allerdings müßt Ihr nicht nur bei den Plaudereien mit Außerirdischen ein geschicktes Händchen beweisen, dies ist leider auch beim Diskettenwechseln gefragt. Verpatzt man eine wichtige Begegnung, ist es dringend anzuraten, den letzten Spielstand zu laden und es besser zu machen. Von solch kleineren Mankos abgesehen, ist Exodus 3010 insgesamt ein hübsches Weltraumstrategie & Co.-Spielchen mit witzigen, leicht satirischen Einlagen.



STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: Demonware, Zirka-Preis: 70 Mark

MS-DOS in Vorbereitung

AMIGA 66%
Grafik: 63% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST in Vorbereitung

C 64 nicht geplant



Diese Rohstoffe benötigt Ihr für einen Computer



GAMES

Silberburgstr. 171
7000 Stuttgart 1
Tel:0711/624652
Fax:0711/624664

Versand:Mo bis Fr 9 bis 20 Uhr
Laden: Mo bis Fr 9 bis 18.30
Do bis 20.30 Sa bis 14 Uhr

	AMIGA	PC
A 320	97,90	*
Another World	*	74,90
Battle Isle	74,90	89,90
Birds of Prey	78,90	
Bundesliga man pro	74,90	74,90
Civilazation		89,90
Conquestador	*	
Elvira II		89,90
Eye of the Beholder II		74,90
F 1 Grand Prix	78,90	*
Heart of China dt.	104,90	104,90
Indiana Jones IV	*	*
Lemmings Data Disk	49,90	49,90
Les Manley lost in LA		78,90
Might and Magic III	66,90	89,90
Monkey Island II	89,90	89,90
Populus II	78,90	*
Shanghai II	74,90	89,90
Ultima 7	104,90	104,90
Vengeance of Excalibur	74,90	89,90

GAMEBOY	149,--
Blades of Steel	64,90
Double Dragon II	64,90
Duck Tales	64,90
Gauntlet II	64,90
Gremlins II	64,90
Final Fantasy II	69,90
Final Fantasy Adv.	69,90
Hunt f. red October	74,90
Kid Icarus	64,90
Ninja Gaiden	84,90
Mega Man	64,90
Metroid II	64,90
Mickey Mouse	74,90
Robocop II	64,90
R-Type	74,90
Super Rc pro	64,90
Turrican	64,90
WWF Superstars	64,90

MEGA DRIVE	379,--
EA Hockey	119,90
F 22 Interceptor	109,90
Golden Axe II	109,90
Immortal	129,90
Mickey Mouse I,II	119,90
Might and Magic	109,90
PGA Tour Golf	119,90
Quackshot	109,90
Shining in the Dark	129,90
Sonic	109,90
Speedball II	109,90
Xenon II	109,90

GAME GEAR	189,--
AV Tuner	189,--
Donald Duck	74,90
Golden Axe	74,90
W.C. Leaderb.	74,90
Mickey Mouse	74,90
Sonic	74,90

Geheimniskrämerei



Rechts seht Ihr den Laser in einem Objektfeld (MS-DOS/VGA)

A.G.E

Als Mitarbeiter des imperialen Geheimdienstes Sersec habt Ihr die Aufgabe, die Verhältnisse auf dem Planeten Kaiser klarzustellen. Die Eröffnung einer Botschaft des Imperiums in der Hauptstadt Schatten-City steht kurz bevor. Es gibt allerdings noch einige innenpolitische Schwierigkeiten: Die Armee plant einen Staatsstreich, die Riesenfabrik Techno-Loge wird sabotiert und die Rachnou-Sekte verfolgt. Ein Chaos, das danach schreit, geordnet zu werden.

In Eurem Physcraft, eine Art Kampfanzug mit Antischwerkraft-Generator, gleitet Ihr über die Oberfäche des Planeten Kaiser. Händler und Passanten kann man ansprechen, sie geben wertvolle Tips oder verkaufen interessante Gerätschaften. Wichtig ist der Besitz einer Waffe (Laser oder ähnliches), da sich so manches Getier und feindlich gesinnter Techno-Roboter auf den Straßen rumtreibt. Das Fadenkreuz läßt sich einfach mit der Maus in dem 3-D-Cockpitfenster steuern. Ihr solltet außerdem ein Auge auf Laserenergie, Sauerstoffvorrat und Außentemperatur werfen. *ri*

geht so

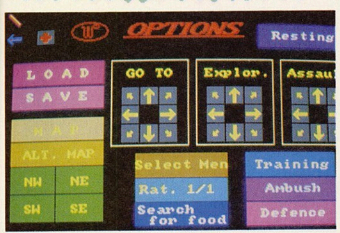
Grafisch ist "A.G.E" wirklich hübsch anzusehen: Genüßlich gleitet Ihr durch die ruckfreie VGA-3-D-Vektorlandschaft. Die Bitmap-Monster sind hartnäckig und zwingen zum häufigen Speichern des Spielstandes. Zu Beginn verwirren die vielen Kontrollen des Physcrafts; seltsame Apparaturen schmücken die Straßenränder, ihr Sinn wird erst im fortgeschrittenen Spiel erkennbar. Dorthin zu gelangen, ist aber äußerst schwer. In dem hektischen Kampf ums Überleben und die Hatz nach neuen Waffen, verschwindet das taktische Element des strategisch angehauchten Spiels völlig. Hardcore-Strategen sollten deutlich Abstand nehmen — Action-Fans mal probespielen.

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Bomico/Coktelvision, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS	60 %	AMIGA
Grafik: 71 %	Sound: 43 %	in Vorbereitung
Schwierigkeit: schwer		
ATARI ST		**C 64**
in Vorbereitung		nicht geplant

Kuba Libré



Benutzerunfreundlich hoch drei: das Menüsystem (Amiga)

Ché

Wer im Geschichtsunterricht aufgepaßt hat, kann sicherlich mit dem Namen Ernesto "Ché" Guevara etwas anfangen. Der wohl berühmteste Guerillakämpfer des bolivianischen Bürgerkrieges (1966/67) spielt in dem Strategieprogramm "Guerilla in Bolivia" eine Hauptrolle. Ihr steuert zu Beginn Ché mitsamt 15 weiteren Kumpanen. Die Aufgabe lautet, die Stadt La Paz nebst kleineren Garnisonstädten zu erobern. Um erfolgreich zu sein, solltet Ihr nicht nur mit Euren Truppen auf gutem Fuß stehen, Ihr müßt für Nahrungsmittel sorgen, neue Einheiten rekrutieren, Karten kontrollieren, Überfälle planen und die Bewegungen der Regierungstruppen beobachten.

Gesteuert wird die taktische Tümmelei komplett per Maus und Menüsystem. Verschiedene grafische Balken geben Auskunft über den gesundheitlichen und moralischen Zustand Eurer Partisanen und Verluste nach Scharmützeln mit feindlichen Soldaten. Besondere Aktivitäten wie z.B. das Legen eines Hinterhaltes werden durch Digi-Bilder untermalt. *mh*



So ein unprofessionelles Spiel wie "Ché — Guerilla in Bolivia" ist mir schon lange nicht mehr untergekommen. Bietet das Szenario eigentlich genügend Stoff, ein taktisch anspruchsvolles Spiel zu programmieren, versackt Ché im Morast der dschungelhaft undurchsichtigen und mangelhaften Steuerung. Statt die Guerillas beispielsweise auf der Karte zu manövrieren, muß der kleine Heimpartisan blind auf ein Richtungsfeld klicken, ohne einen Anhaltspunkt zu haben, wo er sich eigentlich befindet. Mühsam versucht man, in dem laienhaften Spiel den Anflug von Spielspaß zu finden — leider vergeblich. Auch die mittelmäßigen Digi-Bildchen reißen's nicht heraus.

STECKBRIEF

Genre: Strategie
Hersteller: CCS, Zirka-Preis: 80 Mark

MS-DOS	AMIGA 17%
nicht geplant	Grafik: 40% Sound: 34%
	Schwierigkeit: schwer

ATARI ST	C 64
nicht geplant	nicht geplant

Müde Recken



Die rostigen Reiter von Rohan kommen nicht in die Hufe

Riders of Rohan

Das tolkiensche Meisterwerk der fantastischen Literatur, der "Herr der Ringe", stand schon für viele Spiele Pate. Neuster Computersproß ist das Strategie-Epos "Riders of Rohan". Hier steuert Ihr berühmte Persönlichkeiten aus dem Buch (z.B. Gandalf, Aragorn, Gimli), um diese gegen nicht minder berühmte Bösewichter (Saruman, die Ringgeister) in die Schlacht zu führen. Die Schauplätze der taktischen Auseinandersetzungen sind ebenso wie die Personen dem Roman entlehnt. Zu sehen ist das fantasygeprägte Schlachtengetümmel aus der Vogelperspektive. Auf einer Landkarte sind die markanten Punkte eingezeichnet, per Mausklick steuert Ihr die Heerscharen an ihren Bestimmungsort. Treffen Eure Truppen auf Orks oder andere Finsterlinge, wird das aktuelle Schlachtfeld vergrößert dargestellt. Ebenfalls per Mausklick schiebt Ihr hier Einheiten auf ihre Posten und erteilt Befehle. Unterbrochen wird die Prügelei durch Actioneinlagen, in denen Ihr per Bogen Angreifer attackiert, oder mit feindlichen Zauberern kämpft. *mh*

na ja

Wenn das Tolkien noch sehen könnte: Unter dem Banner des hervorragenden Romans wird hier versucht, dem Spieler ein mieses Spiel unterzujubeln. Freut sich der kleine Stratege zu Beginn noch über den ein oder anderen liebgewonnenen Bekannten, wird die Wiedersehensfreude durch ärgerliche Schlampereien getrübt. Festgefahrene Truppenteile, deren Sprites sich ineinander verkeilt haben, scheren sich nicht um neue Befehle; eine nicht besonders umfangreiche Landkarte sowie die dümmlich-unfairen Actioneinlagen ersticken den Anflug von Spielspaß im Keim. Bevor ich Riders of Rohan längere Zeit spiele, lese ich lieber zum siebten Mal das Buch.



Genre: Strategie
Hersteller: PSS, Zirka-Preis: 100 Mark

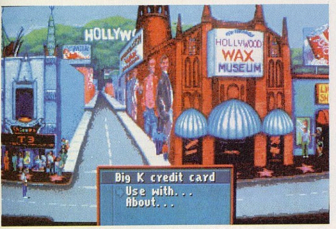
MS-DOS 39%
Grafik: 49% Sound: 36%
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Auf nach Hollywood



Mit Symbolen und Menüs habt Ihr einfaches Spiel

geht so

Lost in L.A. erinnert verblüffend an die Sierra-Spiele der jüngsten Zeit, angefangen bei der VGA-Grafik bis hin zu den Bildsymbolen. Das Spiel ist nicht sonderlich komplex; Profis haben es in ein paar Stunden durch. Ärger machen einige Puzzles, für die es keinen logischen Hinweis gibt. Vergeßt Ihr einen Gegenstand oder macht was falsch, hängt man in einer Sackgasse und weiß nicht warum. Auch bei den guten Witzen fühlt man sich manchmal an die "andere Firma" erinnert: Mußte man in "Space Quest 4" ein Hintbook kaufen, ruft Les Manley die Accolade-Hotline an. Larry Laffer erwies sich in "Larry 2" als echter Hakker, hier hackt sich Les in die Polizeidatenbank. Die Grafik ist teils gemalt, teils von Fotos digitalisiert und durchgehend gut. Langsam tritt aber ein Gewöhnungseffekt ein; grafisch wirklich Neues gibt es hier nicht zu bewundern. Im Hintergrund läuft viel California-Musik und ab und zu ein digitalisierter Geräuscheffekt. Sprachlich gibt es ein paar Hürden für Nichtenglischsprecher. Da einzelne Personen im "California-Slang" oder im Rap-Stil reden, sollte man auf die geplante deutsche Version warten.

Les Manley: Lost in L.A.



Genre: Adventure
Hersteller: Accolade, Zirka-Preis: 120 Mark

MS-DOS 67%	AMIGA
Grafik: 77% Sound: 73%	in Vorbereitung
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant

Los Angeles, Stadt der Filme, Illusionen und Träume — oder besser gesagt, Alpträume, denn die Stars von Hollywood leben in Angst und Schrecken. Seit mehreren Wochen verschwinden Berühmtheiten am laufenden Band. Niemand hat die geringste Ahnung, wo all die Stars und Sternchen der Leinwand abbleiben.

Eines schönen Abends erwischt es auch Helmut Bean, der der kleinste Mann der Welt ist und deswegen als Miniatur-Double für Stunt-Szenen in Minimodellen sehr gefragt ist. Helmut hat seinen Freund Les Manley kurz vor seinem Verschwinden eingeladen, doch mal L.A. zu besuchen. Jetzt steht Les verloren mitten in Los Angeles und will natürlich seinen Kumpel wiederfinden.

"Lost in L.A." ist das zweite Adventure von Accolade, bei dem Les Manley die Hauptrolle spielt. Letztes Jahr wagte Accolade mit "Search for the King" den Einstieg in dieses Genre, der wenig glanzvoll verlief. Für Lost in L.A. haben die Programmierer die Ärmel hochgekrempelt und ein neues System programmiert. Nun müssen keine Sätze mehr eingegeben werden; das Spiel wird zeitgemäß per Icons und Menüs gesteuert.

Je nachdem, wohin der Mauspfeil zeigt, verwandelt er sich in ein Fragezeichen oder ein paar Schuhe. Die Schuhe bedeuten, daß Les hierhin gehen kann, das Fragezeichen läßt ein Menü erscheinen, welches alle möglichen Aktionen des Spielers auflistet. Bewegt man den Pfeil an den unteren Bildschirmrand, erscheint eine Leiste, die in Symbolform alle Gegenstände, die Les bei sich hat, aufzeigt.

Lost in L.A. ist ein 256-Farben-VGA-Spiel und unterstützt Adlib-, Soundblaster- und Rolandkarten. Eine Harddisk mit etwa 4 MByte freiem Platz ist erforderlich. Wir testeten die englische Version; eine deutsche ist laut Hersteller in Vorbereitung. *bs*



Witzige Kommentare über Stars und Filme gibt es laufend



Die verschwundenen Stars erwartet ein fürchterliches Schicksal

Hormonbombe



Solche Gestalten fassen wir nur mit der Kneifzange an (MS-DOS/VGA)

Fascination

Bei Sätzen wie "...wenn sich Wollust und Ungewißheit in einer heftigen Umarmung vereinen..." denkt der Computerliebhaber sofort an Muriel Tramis. Die Dame aus dem Hause Coktel Vision hat unsere digitalen Keimdrüsen schon mit unsterblichen Erotikklassikern wie "Emanuelle" und "Geisha" aufs Heftigste angeregt. Auch in "Fascination" werden uns die Pixel-Busen gleich pfundweise entgegengestreckt. Heldin der aktuellen Eros-Tour ist die französische Stewardeß Doralise, die sich in Miami an die Fersen eines verrückten Wissenschaftlers heften muß. Es gilt, ein gefährliches Liebeselixier sicherzustellen. Andernfalls wird die gesamte Menschheit enthemmt und verfällt in einen ungeahnten Liebestaumel. Die verschiedenen Schauplätze werden aus der Sicht der Heldin gezeigt. Mit der Maus werden Gegenstände manipuliert, benutzt oder im Schminkköfferchen verstaut. Ist ein Gegenstand von besonderem Spielinteresse, wird er vergrößert in einem kleinen Fenster dargestellt. Gespräche erscheinen am unteren Bildschirmrand. *vw*

na ja

Fascination ist ein wahres Schatzkästlein an deutschen Stilblüten: Die unfreiwillig komische Übersetzung sorgt für Humorhöhepunkte vor dem Monitor. Der tiefere Sinn der Story geht dabei zwar flöten, aber wen kümmert das, wenn Doralice gleichzeitig "...von den Wolkenkratzern der Bayside mitgerissen wird...". Für zukünftige Produkte sollte man trotzdem auf kompetentere Dolmetscher zurückgreifen; das jugendfreie Such- und Klick-Interface hätte durchaus das Zeug zu einem befriedigenden Abenteuer. Durch die hanebüchend schlechten Texte wird leider jeder Ansatz von Seriösität im Keim erstickt. Nur für Spieler, die pralle BHs prallen Rätseln vorziehen.



STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Bomico/Cocktel Vision, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 44 %
Grafik: 69 % Sound: 43 %
Schwierigkeit: mittel

AMIGA
in Vorbereitung

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
nicht geplant

Profund-Werbung GmbH Fürth/Stadeln



Das besondere C64-Magazin auf Diskette!
Das C64-Magazin auf Diskette
MAGIC DISK 64
Ausgabe 1/92
nur DM 9,80
Datenverwaltung
Schnell geladen, schnell gefunden
Paranoid
20x schneller laden kein Problem
Remember
Unvergeßlich: der ultimative Terminplaner
+4 weitere Utilities auf Diskette in dieser Ausgabe!
Außerdem: ZEPP!
Mit dem Zeppelin durch's Labyrinth. Spielspaß ohne Grenzen.
Besonders viele Programme erhalten Sie jeden Monat auf Magic Disk 64. Angefangen von einfachen Utilities für jeden Tag bis hin zu umfangreichen Anwendungen, für die Sie sonst tief in die Tasche greifen müssen. Auch Spiele werden natürlich geboten.
Besonders viele Kurse, Hilfen und Tips erhalten Sie mit jeder Ausgabe. Fragen von Lesern werden ausführlich beantwortet und anhand von Beispielen verdeutlicht.
Besonders viele Tests präsentieren wir in jeder neuen Magic Disk 64. Nicht nur aktuelle Spiele werden genau unter die Lupe genommen, sondern auch Anwenderprogramme und Hardwareneuheiten.
Das sollten Sie sich auf keinen Fall entgehen lassen - Magic Disk 64 - für nur 9,80 DM jeden Monat neu!
Jetzt im Zeitschriftenhandel
Profund-Werbung GmbH Fürth/Stadeln

Kobra, übernehmen Sie



Die schlichte Landkarte verrät den Aufenthaltsort der Agenten

na ja

Die Fernsehserie hat mir schon immer gefallen, das Spiel versucht, dieser möglichst nahe zu kommen — richtig gelungen ist es aber nicht. Da ist zunächst die lieblose Grafik: Alle Agenten sehen gleich aus und unterscheiden sich nur durch ihre Anzugfarbe. Ihre Animation ist unfreiwillig komisch, die einzelnen Räume sind grafisch nur minimal ausgestattet. Gleiches gilt für die Landkarte, die zwar übersichtlich ist, aber kein Fest fürs Auge abgibt. Dafür sieht Mission: Impossible unter EGA ganz brauchbar aus. Auch beim Thema Komplexität gibt es Enttäuschungen zu verzeichnen. Dank der großen Stadtkarte sieht das Spiel auf den ersten Blick riesig aus. Beim Durchschauen der Spieltexte (diese stehen uncodiert auf den Disketten) merkt man aber schnell, daß die eigentliche Handlung nicht allzu umfangreich ist. Es gibt nur eine Handvoll Gegenstände und Personen, die Einfluß auf das Spiel nehmen. Die Steuerung ist unnötig kompliziert, da das Menüsystem auf dem Stadtplan und in den Räumen unterschiedlich ist. Spaß gemacht hat dagegen die Musik, die das Thema aus der Fernsehserie gut auf die einzelnen Soundkarten angepaßt hat und entsprechend variiert.

Mission: Impossible

Diese Nachricht wird sich in wenigen Sekunden selbst zerstören. Viel Glück, Jim." Meisteragent Jim Phelbs und seine IMF (Impossible Mission Force) machten vor kurzem im Regionalprogramm der ARD wieder deutsche Bildschirme vor Superschurken sicher. Nun hat sich Konami (die schon ein Nintendo-Modul zur Fernsehserie programmierten) zu einer spielerischen Umsetzung für Computer entschieden.

Die MS-DOS-Version von "Mission: Impossible" ist eine Mischung aus Adventure und Rollenspiel, bei dem ein Auftrag der IMF durchgespielt wird. Einführend gibt's, wie in der Fernsehserie, eine kurze Information über das Ziel der Mission: Seltsame Vorgänge um Personen, deren Verhalten sich ändert und die verbrecherfreundlich werden, sollen aufgeklärt werden. Ab dann ist das Vier-Mann-Team auf sich alleine gestellt.

Wie bei einem Rollenspiel lassen sich die vier Charaktere "auswürfeln" und mit unterschiedlichen Werten für Stärke, Intelligenz und ähnlichem belegen. Das Spiel selbst ähnelt eher einem Lucasfilm-Adventure. In einer Seitenansicht werden die Figuren über das Bild bewegt und nehmen Gegenstände auf. Am oberen Bildschirmrand seht Ihr eine Symbolleiste, mit der die einzelnen Aktionen auszulösen sind. So könnt Ihr beispielsweise Personen verfolgen, Telefone abhören, Euch verkleiden oder kämpfen — mit oder ohne Waffen. Die einzelnen Orte sind durch einen Stadtplan miteinander verbunden, über die die Agenten als kleine Symbole huschen.

STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 100 Mark

MS-DOS 58%	AMIGA
Grafik: 55% Sound: 63%	nicht geplant
Schwierigkeit: leicht	
ATARI ST	**C 64**
nicht geplant	nicht geplant



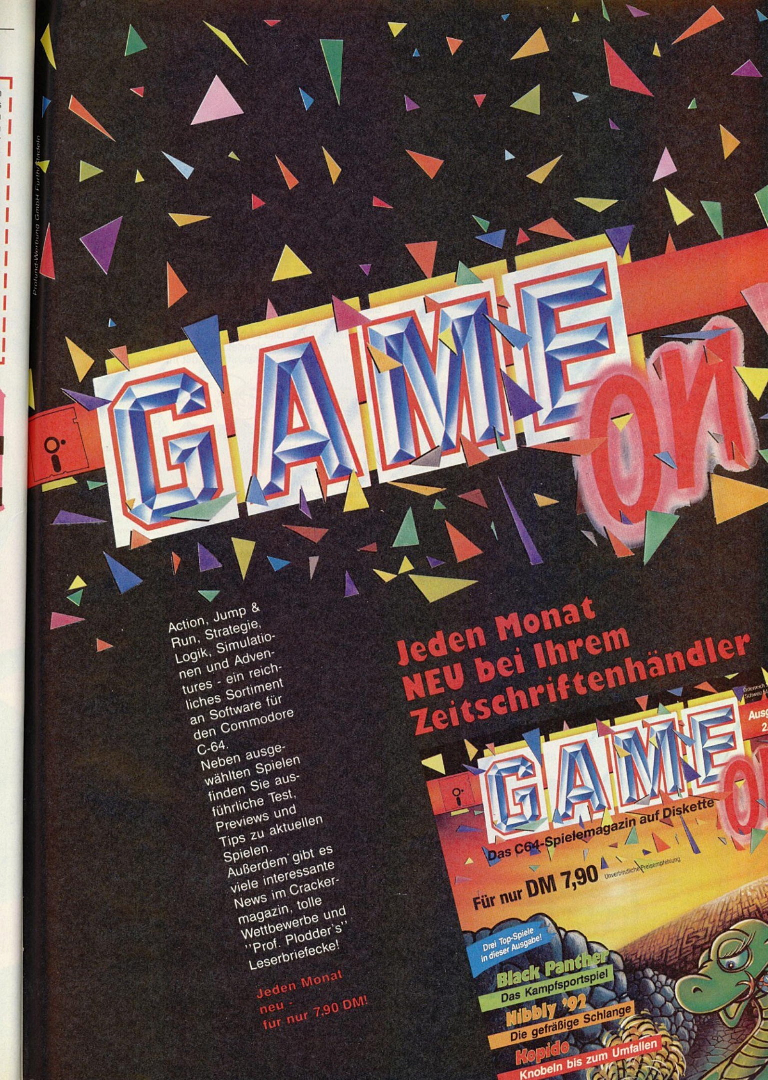
In der Abstellkammer findet sich wichtige Ausrüstung



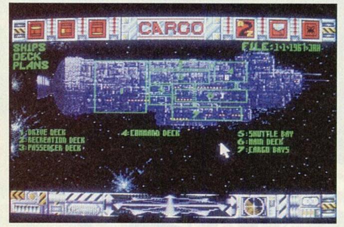
Am Flughafen scheint viel los zu sein; rein kommt man nicht (MS-DOS/VGA)

Mission: Impossible unterstützt von CGA bis VGA alle gängigen Grafikkarten, und von Adlib bis Roland alle wichtigen Soundkarten. Eine Festplatte ist wünschenswert, auf Diskette gibt es längere Ladezeiten.

Zum Schluß noch ein Hinweis an alle Konsolen-Insider: Dieses Spiel hat nichts mit dem gleichnamigen Modul fürs Nintendo Entertainment System zu tun. Mission: Impossible fürs NES im Action-Adventure-Genre angesiedelt. *bs*


GAME ON
Action, Jump & Run, Strategie, Logik, Simulationen und Adventures - ein reichliches Sortiment an Software für den Commodore C-64.
Neben ausgewählten Spielen finden Sie ausführliche Test, Previews und Tips zu aktuellen Spielen.
Außerdem gibt es viele interessante News im Crackermagazin, tolle Wettbewerbe und "Prof. Plodder's" Leserbriefecke!
Jeden Monat neu - für nur 7.90 DM!
Jeden Monat NEU bei Ihrem Zeitschriftenhändler
GAME
Das C64-Spielemagazin auf Diskette
Für nur DM 7,90
Unverbindliche Preisempfehlung
Drei Top-Spiele in dieser Ausgabe!
Black Panther
Das Kampfsportspiel
Nibbly '92
Die gefräßige Schlange
Kopido
Knobeln bis zum Umfallen
Profund-Werbung GmbH Fürth/Baden

Leise Reise



Der Grundriß der "Lucky Lady": alle Decks auf einen Blick

Suspicious Cargo

Im ewigen Kampf der Großindustrie entwickelte U.P. (Universal Products) auf dem Saturnmond Titan einen genetischen Mutantkämpfer, der schnellstens zur Erde geschmuggelt werden soll. Der ewig verschuldete Jonah Hayes muß den Auftrag übernehmen.

Ihr erwacht in Eurem Schlafsarg (bekannt aus vielen Cyberspace-Romanen) und kämpft Euch etappenweise durch das Textadventure. Ständig verfolgen Euch Polizei und Konkurrenzfirmen, die darauf aus sind, Eure Ladung zu zerstören. Ob dabei das ganze Raumschiff inklusive Piloten draufgeht, ist denen relativ egal. Zum Glück gewährt Euch der Bordcomputer auf dem mit vielen Hindernissen gespickten Weg zur Erde ausreichend Hilfe. Ihr könnt mit ihm sprechen wie mit anderen Personen auch: Entscheidet Ihr Euch für die Maussteuerung, klickt Ihr einfach das entsprechende Verb-Icon an und wählt aus einer Objektliste das Thema der Plauderei. Etwa 30-Verb-Icons stehen Euch zur Verfügung. Wollt Ihr lieber die alten Tage der Text-Adventures wiedererleben, läßt sich die Icon-Leiste entfernen. Nun steht ein riesiger Bildschirm für den Text zur Verfügung.

"Suspicious Cargo" ist gespickt mit einigen neuen Ideen, die über das Text-Adventure-Genre hinausgehen. Ab und zu wird ein kleines Bild zum jeweiligen Raum eingeblendet. Wenn Ihr in Eurem Raumschiff herumgeht, klickt Ihr einfach auf einer großen Übersichtskarte auf das gewünschte Deck. Sogar einige Actionszenen müßt Ihr bestehen. *ri*



3-D-Actionszenen inklusive: Hier gibt's bald heiße Gefechte.

geht so

Die Basis von Suspicious Cargo ist ein reines, andeutungsweise originelles Text-Adventure. Schaltet man alle Anklickmenüs aus, kann man sich durch englische Textmassen wühlen — wie in alten Zeiten. Dabei sollte man aber keine allzu hohen literarischen Maßstäbe ansetzen; gegen Infocom-Klassiker kommt das interaktive Gremlin-Werk nicht an. Etwas mehr Pfiff bekommt Suspicious Cargo durch die Maussteuerung (Verb- und Objektleiste, Richtungspfeile am Rand) und einige spielerische Extras. Manchmal gibt's zur Raumbeschreibung noch ein gräßlich digitalisiertes oder gezeichnetes Bild — schade. Die kleine Actioneinlage auf dem Ladedeck der "Lucky Lady" halte ich für überflüssig, da wäre mir ein reines Text-Adventure ohne diversen Schnickschnack lieber gewesen.

geht so

Bequemer geht's nicht mehr: Wer alle Icons, Spielhilfen und Satzbaukästen ausnützt, muß nur alle Lichtjahre einmal zur Tastatur greifen. Zwar kann man diese Hilfen ausschalten, aber wer tut das schon freiwillig. Bleibt natürlich die Frage, warum dann überhaupt noch ein Text-Adventure programmieren, wenn so weit vom Genre Abstand genommen wird. Die ganze Mühe hätte man besser in die Story stecken sollen: Es wird zwar recht anständiger Lesestoff geboten, von Science-fiction-Klassikern aus dem seeligen Hause Infocom ist man jedoch weit entfernt. Wer erste Gehversuche im angegrauten Text-Genre machen will, wird von "Suspicious Cargo" pflegeleicht eingeführt und intellektuell nicht überstrapaziert.

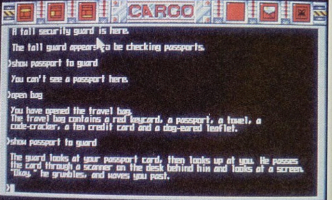
STECKBRIEF

Genre: Adventure
Hersteller: Gremlin, Zirka-Preis: 90 Mark

MS-DOS	AMIGA 60%
in Vorbereitung	Grafik: 42% Sound: 19%
	Schwierigkeit: mittel
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	nicht geplant



Wenn Ihr mit der Maus spielt, könnt Ihr auch die Richtungspfeile (unten) anklicken



Der größte Textbildschirm ergibt sich, wenn man die drei zusätzlichen Leisten wegklickt



Ausgewählte Spitzenspiele
für den Commodore C64!
Belgien bfr. 420 · Holland hfl. 23,50 · Italien Lit.
Schweiz sFr. 19,80
Das C 64-Magazin auf Diskette
GOLDEN
DISK 64
NEU
Ausgabe
Mit Poster und deutscher Anleitung!
Zweimonatlich erscheint diese Spezialausgabe mit ausgesuchten Spielen, die den Vergleich mit teurer Software nicht zu scheuen brauchen. Wieso nur 19,80 DM pro Ausgabe? Betriebsgeheimnis, wird nicht verraten! Was wir jedoch verraten dürfen, sind die vielen aufregenden Games, die es jeden zweiten Monat in Golden Disk 64 gibt!
Jetzt im Zeitschriftenhandel
Profund-Werbung GmbH Fürth/Stadeln

Kein Luxus



Die Qual der Wahl: Welches Hotel zum Frühstück?

Steigenberger Hotel Manager

Wer wäre nicht gern Besitzer eines renommierten Nobelhotels? Der "Steigenberger Hotel Manager" bietet Euch Gelegenheit, in dieser Branche Karriere zu machen. Angefangen mit einer einfachen Pension arbeitet Ihr Euch durch vier weitere Hotelgenres durch, um schließlich ein Nobelhotel zu leiten, das den Namen "Steigenberger Hotel" verdient.

Schöner wohnen, leichtgemacht

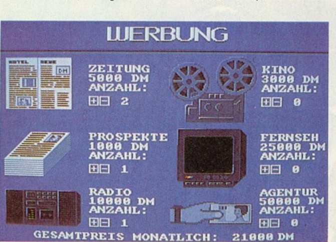
Das Spiel verwaltet bis zu vier Spieler, die sich im Wettkampf um Hotelgäste darum reißen, möglichst viel Gewinn zu erwirtschaften. Zu Beginn kauft sich jeder eine kleine billige "Waldesruh"-Pension, die er sogleich mit Personal bestückt. Köche, Zimmermädchen und Putzfrauen stellt man ein. Sogar Barkeeper stehen zur Verfügung, rentieren sich allerdings erst ab einer höheren Hotelstufe. Denn jede Kleinigkeit geht ins Geld. Zwar kann jeder einen Kredit aufnehmen, doch ist das Limit schnell erreicht, wenn man sich erst einmal um die Inneneinrichtung der Zimmer kümmert. Einzel- und Doppelzimmer können mit gut einem Dutzend Möbelstücken eingerichtet werden: Bett, Schrank und Stühle sind Pflicht. Die Anschaffung von Videorecordern und Computerterminals sollte man sich allerdings gründlicher überlegen.

Zusätzlich zum Innenarchitekten konsultiert man seinen Makler. Hat das eigene Kapital eine gewisse Größe erreicht, kann man sich schon einmal an einen Ausbau des Hotels wagen. Tischtennisplatten oder Kinderspielplätze könnt Ihr hinzufügen. Bedenkt man jetzt noch den Hotelservice, kommt selbst der sparsamste Manager langsam in Geldnöte. Ein Skiverleih lockt sicherlich mehr Wintersportler an. Seminare, Busreisen, eine hauseigene Apotheke: Das Angebot ist schier unbegrenzt. Haben alle Spieler Ihre Hotels einigermaßen bewohnbar gemacht, kommen die Monatsabrechnungen, aus denen klar hervorgeht, wie viele Mäuse nun tatsächlich in (aus) die (der) Tasche des Spielers fließen. Originelle Zufallsereignisse runden den Monat endgültig ab.

Hoffentlich Allianz versichert

Um sich gegenüber den Mitspielern zu sichern, ist Sabotage angesagt. Zu diesem Zweck hönnt Ihr Schlägerbanden und Scheckbetrüger anheuern. Ob das eigene Hotel tatsächlich irgendwann einmal ein "Steigenberger Hotel" wird, entscheidet sich entweder nach einer festgelegten Zeit oder einem anderen wählbaren Spielziel.

ri



Ohne Moos nix los: Werben oder lieber bestechen?

geht so

Vor Jahren fesselte mich ein ähnliches Spiel auf dem C64 stundenlang vor den Computer. Dem kommt der "Steigenberger Hotel Manager" trotz seines Detailreichtums nicht ganz nach. Auf die Dauer rettet auch der Mehr-Spieler-Modus nicht viel. Spart man auf Hotels größerer Kategorie, reduziert sich das Spiel auf einige monotone Schritte: Eine optimale Einstellung finden und im Lauf der Monate langsam immer mehr Geld scheffeln; und das wird mit der Zeit öde. Die Musikbegleitung ist zwar fetzig, für einen Hotelmanager ungewöhnlich, auf alle Fälle nach einiger Zeit zu nervig. Zusätzlich sorgen noch die Gadgets für Verwirrung: Grafisch gibt es keine Unterschiede zwischen den anklickbaren Feldern und Überschriften.

STECKBRIEF

Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Bomico, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

MS-DOS	AMIGA 45%
in Vorbereitung	Grafik: 38% Sound: 31%
	Schwierigkeit: leicht
ATARI ST	**C 64**
in Vorbereitung	in Vorbereitung

geht so

Die nächste Wirtschaftssimulation, die mit der unverwüstlichen Sabotage-Option aufwartet, werde ich öffentlich in der Frankfurter Börse verbrennen. Man kann es drehen und wenden wie man will, das Genre ist bis zum letzten ausgelutscht. Selbst der hartnäckigste Wirtschaftsprofi wird auf Dauer an den immer gleichen Handlungsmöglichkeiten verzweifeln. Ihr geht zur Bank und beantragt einen Kredit, anschließend lockt ein Besuch beim Makler und im Arbeitsamt. Irgendwann gehen die Geschäfte glänzend und das Spiel macht keinen Spaß mehr. Zur Ehrenrettung sei gesagt, daß der Steigenberger Hotel Manager nicht schlechter ist als die Konkurrenzprodukte. Innovatives sucht man auch hier vergebens.

Randale im Ring



Dieses einfallslose Spiel boxt sich selbst K.O. (Amiga)

Final Blow

Storms "Final Blow" bietet Euch ein Boxspiel, das durch gradliniges Spieldesign und große Boxersprites sofort ins Auge sticht. Zu Beginn habt Ihr die Wahl zwischen dem Liga-Modus, einer Meisterschaft nach K.O.-System oder dem puren Zuschauen — Manager-Fans gehen leer aus. Wollt Ihr Euch durch eine Liga kämpfen, dürft Ihr zu Beginn einen von zehn Boxern auswählen. Danach geht es gleich zwischen die Seile. Die lange Gerade kommt auf Knopfdruck; diverse Haken und Unterleibs-Schläge werden in Kombination mit einer Joystickrichtung losgehämmert. Außerdem könnt Ihr einige Abwehrhaltungen realisieren, die ein gleichzeitiges Schlagen allerdings unmöglich machen. Bei einer K.O.-Meisterschaft läuft alles ähnlich ab, nur daß Ihr nach einem verlorenen Kampf sofort rausfliegt und für gewonnene Matches keine Punkte kassiert.

Während sich auf den oberen zwei Dritteln des Bildschirms die Boxer ihre Schädel einschlagen, könnt Ihr weiter unten erkennen, wieviel Kraft die beiden Kontrahenten noch zum Prügeln übrig haben. *kn*



Final Blow ist Boxen pur. Wie bei den meisten anderen Boxsimulationen bearbeitet man hektisch Joystick und Feuerknopf, ohne großartig taktisch zu agieren. Das "Prinzip Hoffnung" (Treff' ich oder werd' ich getroffen?") überwiegt. Nach Punkten gewinnt Ihr so gut wie nie, da entweder Euer Klopfer oder der andere nach mindestens zwei Runden ausgezählt werden. Trotz atmosphärischer Grafik, netten Sprites und gutem Sound bietet Final Blow bestenfalls solange Spaß, bis es durchgespielt ist. Bei mir dauerte es lediglich eine halbe Stunde und dann lag das Spielchen in der Ecke. Eines hielt jedoch länger vor — verkrampfte, mit Schwielen übersähte Hände.

STECKBRIEF

Genre: Sport
Hersteller: Storm, Zirka-Preis: 60 bis 90 Mark

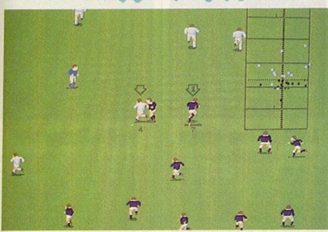
MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 47%
Grafik: 68% Sound: 40%
Schwierigkeit: leicht

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64
in Vorbereitung

Immer feste drauf



Per Knopfdruck wird zwischen den Spielern umgeschaltet (Amiga)

World Class Rugby

Mit "World Class Rugby" wandert schon wieder eine Simulation der in England sehr populären American-Football-Variante in die Regale der Softwareläden. Zu Beginn des Spiels kämpft Ihr Euch durch massenweise Menüs, um Platzbeschaffenheit, Zeitlupenwiederholungen, Windstärke, Mannschaftsaufstellung und die Stärke des Gegners einzustellen. Nach den nötigen Trainingseinheiten habt Ihr die Wahl zwischen einem Freundschaftsspiel, einer Liga-Saison und der Weltmeisterschaft. Zu zweit könnt Ihr gegeneinander oder im Team spielen.

Auf dem Rasen geht's dann nach den üblichen Rugby-Regeln zu. Der Ball darf nur nach hinten gespielt werden — Punkte werden durch Touchdown-ähnliche Spielzüge erzielt. Der aktuelle Spielfeldausschnitt wird schräg von oben gezeigt; eine kleine Übersicht im "Kick Off"-Stil ist ebenfalls vorhanden. Ihr steuert entweder den Spieler, der dem Kuller am nächsten ist oder den, der die taktisch beste Position einnimmt. Auf Knopfdruck wird angegriffen oder geworfen bzw. gepaßt. *kn*

gut

Dieses Spiel ist die seit langem beste Rugby-Simulation. Das Spielgeschehen ist abwechslungsreich und bietet enorm viele taktische Varianten. Die Steuerung ist zwar gewöhnungsbedürftig, aber für diese Sportart perfekt. Jede Standardsituation des echten Rugbys wurde übernommen. Der Managerteil ist so komplex, daß er ebenfalls erst nach einer Gewöhnungsphase überschaubar wird. Lediglich die etwas lieblose Grafik und minimale Schlampereien im Spieldesign nagen am guten Eindruck. Etwas atmosphärischer Zuschauerlärm und ein paar hübsche Effekte hätten auch gut getan. Ein Rugby-Fan und -Kenner wird von dieser Simulation jedoch bestens bedient.



Genre: Sport
Hersteller: Audiogenic, Zirka-Preis: 60 bis 100 Mark

MS-DOS
in Vorbereitung

AMIGA 71%
Grafik: 59% Sound: 61%
Schwierigkeit: mittel

ATARI ST
in Vorbereitung

C 64 67%
Grafik: 63% Sound: 57%
Schwierigkeit: mittel

Lord of the Rings

Frodo und Konsorten machen sich auf, um den Sagenring aus dem Herrn der Ringe im berühmten Schicksalsberg zu vernichten. Interplays Computerversion von Tolkiens literarischer Vorlage kommt auch auf 1 MByte-Amigas nicht über das Rollenspielmittelmaß hinweg. Drei Disketten erfordern geschicktes Manövrieren; die etwas lieblos umgesetzte Grafik trägt ebensowenig zum Spielspaß bei, wie das Herumwandern im Auenland. *mh*



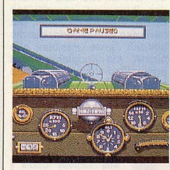
Genre: Rollenspiel
Hersteller: Interplay
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 45%
Grafik: 46% **Sound: 56%**
Schwierigkeit: leicht



Pit-Fighter

Grafik und Sound mußten auf dem C64 ordentlich Federn lassen, die Sprites sind klein und farblich eher trist gehalten — trotzdem macht das Spiel noch Spaß. Die Bewegungsvielfalt wurde etwas eingeschränkt; dadurch fällt die wirre Joystick-Akrobatik weg. Der Zwei-Spieler-Modus ist auch hier vorhanden. Grafisch und technisch hätte jedoch auch ein C64 mehr auf dem Kasten gehabt. Ein nettes Prügelspielchen. *kn*

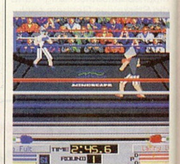
Genre: Action
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 50 Mark
C64 58%
Grafik: 48% **Sound: 58%**
Schwierigkeit: mittel



Knights of the Sky

Bei der Umsetzung haben sich die Programmierer von Microprose sichtlich Mühe gegeben. Die Grafik, die selbst auf schnellen PCs eher dahinschlich, flutscht auf 1-MByte-Amigas deutlich schneller dahin. Dank der flotteren Grafik bereitet Knights of the Sky Amiga-Besitzern etwas mehr Vergnügen als ihren MS-DOS-Kollegen. Für Flugfans eine sinnvolle Kapitalanlage. Vor allem, da der Konkurrenzflieger "Red Baron" noch nicht in Sicht ist. *mh*

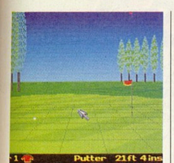
Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 72%
Grafik: 69% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: einstellbar



4D Sports Boxing

Beim Boxen gehen die Gemüter der Sportfreunde auseinander. Ebenso zwieträchtig beurteilen Fans von harten Pixel-Uppercuts das Boxspiel "4D Sports Boxing". Die einen finden die 3-D-Klopperei witzig, die anderen murmeln nur "Hmpf, ist das öde!". Auf dem Amiga (1 MByte vorausgesetzt) sind die Polygon-Boxer etwas langsamer als die PC-Kollegen, die Grafik nicht ganz so bunt und nur der Pausengong schmettert etwas stilvoller. *mh*

Genre: Sportspiel
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 100 Mark
AMIGA 64%
Grafik: 60% **Sound: 52%**
Schwierigkeit: leicht

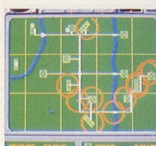


Microprose Golf

Man kann den Ball drehen und wenden wie man will: "Microprose Golf" hat im direkten Vergleich mit dem Konkurrenten "PGA Tour Golf" ein höheres Handicap. Wer dessen detailliert-schöne Grafik gewohnt ist, wird ob der spartanischen Landschaft die Nase rümpfen. Wer allein Wert auf viele Einstellmöglichkeiten legt, kommt dagegen recht gehaltvoll über die Runde. Technisch ist der Titel jedoch nicht mehr auf dem letzten Stand. *vw*

Genre: Sport
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 90 Mark

AMIGA 66%
Grafik: 61% **Sound: 23%**
Schwierigkeit: mittel



MiG 29 Super Fulcrum

Für die Atari-ST-Ausgabe gilt das gleiche wie für den Amiga-Kollegen: Wer bereits die erste Version der MiG 29 geflogen ist, kann auf die Fortsetzung getrost verzichten: Bis auf ein paar neue Missionen hat sich an der Simulation nichts geändert. Die ST-Variante krankt zudem unter argen Geschwindigkeitsproblemen, die den Piloten teils auf eine harte Geduldsprobe stellen. Wir müssen leider abraten. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 120 Mark

ATARI ST 57%
Grafik: 59% **Sound: 56%**
Schwierigkeit: mittel



Exile

Jeremy Smith's Gravitations-Spektakel macht auch auf dem ST eine prima Figur. Spielerisch federleicht steuert Ihr den kleinen Pixelastronauten durch die schöne und extrem detaillierte Landschaft. Die Soundeffekte passen zur jeweiligen Spielsituation und geben sogar entscheidende Hinweise. Mit der etwas ungewöhnlichen Steuerung kommt man recht bald zurecht. Wer Spiele wie das geniale "Thrust" mochte, kommt auch an "Exile" nicht vorbei. *vw*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Audiogenic
Zirka-Preis: 90 Mark

ATARI ST 80%
Grafik: 70% **Sound: 72%**
Schwierigkeit: schwer



Railroad Tycoon

Mit über einem Jahr Verspätung ist die Lokomotiven-Simulation von Sid Meier auf dem Atari St eingetroffen. Damit steht auch auf diesem Computer einem faszinierenden Spielerlebnis nichts mehr im Wege. Bis auf die etwas grellbunt geratene Grafik und das leichte Ruckeln beim Scrollen hat sich an diesem genialen Programm nichts geändert. Wer intelligente, strategische Simulationen mag, sollte sich Railroad Tycoon unbedingt gönnen. *vw*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 120 Mark

ATARI ST 91%
Grafik: 60% **Sound: 51%**
Schwierigkeit: einstellbar



Silent Service II

Jetzt endlich können Atarianer mit "Silent Service 2" stilvoll auf Tauchstation gehen. Gegenüber den bisherigen Versionen hat sich auch auf dem ST nur wenig geändert. Nur die Grafik und der Sound wurden gebenüber dem MS-DOS-Vorbild etwas abgespeckt. Als Kapitän eines amerikanischen U-Bootes im zweiten Weltkrieg dümpelt Ihr in japanischen Gewässern auf Feindfahrt. Spielerisch gehört die Neuauflage in jede gut sortierte Simulationssammlung. *mh*

Genre: Simulation
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark
ATARI ST 87%
Grafik: 60% Sound: 60%
Schwierigkeit: einstellbar



Pit-Fighter

Diese "Pit-Fighter"-Umsetzung verzichtet im Gegensatz zur Amiga-Version auf sensationelles 3-D-Zooming und pustet damit leider den Prügelspaß im Zwei-Spieler-Modus aus dem Ring. Obwohl der grafische Gesamteindruck (große Digi-Schläger-Sprites) dem Amiga-Pit -Fighter das Wasser reichen kann, kommt das düstere Haudrauf-Feeling nicht ganz so lecker rüber. In die Pit-Zone zu steigen, macht immer mal wieder Spaß. *kn*

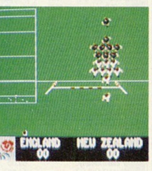
Genre: Action
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 85 Mark
ATARI ST 57%
Grafik: 54% Sound: 56%
Schwierigkeit: mittel



Return of Medusa

Starbytes süffiges Genregemisch wäre auch auf dem PC ein prima Spiel. Nur leider ist die MS-DOS-Version nicht ganz ohne Programmfehler. Da kann es schon mal passieren, daß die Fantasy-Geschichte völlig unmotiviert abstürzt. Ein etwas intensiveres Playtesting hätte hier sicher nicht geschadet. Wer eine einwandfrei Version erwischt, darf sich wie im ersten Teil an einer netten Mischung aus Strategie- und Rollenspiel erfreuen. *vw*

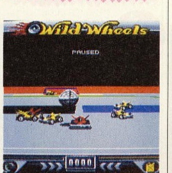
Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 90 Mark
MS-DOS 70%
Grafik: 71% Sound: 54%
Schwierigkeit: schwer



Rugby

Auf einem ST macht sich Domarks Rugby ebenso dünn wie auf dem Amiga. Schlichte Grafik und müde Soundeffekte drosseln den Bolzspaß bis in den Leerlauf. Ein Managerteil existiert nicht, taktisch hervorragend inszenierte Angriffszüge werden vom schnelleren, besseren Computergegner im Ansatz abgewürgt. Eines gräbt sich jedoch ins Gedächtnis des Spielers: In puncto Schnelligkeit sind Computer eben wesentlich flinker als Menschen. *kn*

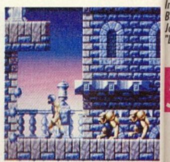
Genre: Sportspiel
Hersteller: Domark
Zirka-Preis: 85 Mark
ATARI ST 48%
Grafik: 50% Sound: 40%
Schwierigkeit: schwer



Wild Wheels

Auch auf dem PC bietet dieses flotte Stadiongerempele Spaß und Spannung. Spielablauf und Aufmachung sind identisch mit der Amiga-Version. Auf einem XT spielt es sich noch passabel, ein AT bietet leider keine wesentlich fließendere Vektor-Arena. Sogar auf einem 386er stellt sich die 3-D-Grafik nicht wesentlich flinker an. Der Adlib-Sound macht ebenfalls nicht allzuviel her. Trotzdem fährt Wild Wheels im gesicherten Mittelfeld über die Ziellinie. *kn*

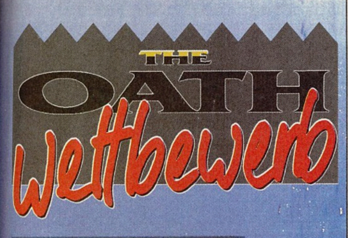
Genre: Rennspiel
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 100 Mark
MS-DOS 62%
Grafik: 48% Sound: 52%
Schwierigkeit: mittel

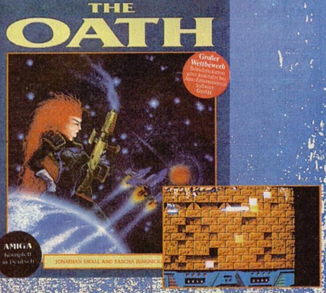


Gods

Endlich dürfen alle Möchtegernkrieger, die einen PC besitzen, in die antikmystische Rolle des Bitmap-Helden springen und durch das Schlößchen irren. An der Grafik hat sich wenig geändert: grandios. Für Steuerung und Spieldesign gilt das gleiche. Nur der Sound wurde bei der Adlib-Version heruntergedreht und bietet nicht die Wahnsinns-Effekte, die der Amiga zustande brachte. Keine schnelle Action, aber für den PC-Spieler auf jeden Fall empfehlenswert. *kn*

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 100 Mark
MS-DOS 74%
Grafik: 81% Sound: 65%
Schwierigkeit: schwer









Als uns Attic-Boß Guido Henkel wegen seines "Das Schwarze Auge"-Projekts einen Besuch abstattete, ließ er uns einen ganzen Haufen Spiele da. Der Stapel "The Oath" macht sich zwar neben meinem Schreibtisch ganz gut, die 20 Spiele würden sich aber in der Privatsammlung eines *POWER-PLAY*-Lesers wahrscheinlich noch besser machen. Falls Ihr also einen Amiga besitzt, auf heiße Ballerorgien steht und Euch "The Oath" noch nicht gekauft habt, könnt Ihr es nun bei uns gewinnen.

Die ersten zwanzig *POWER-PLAY*-Leser, die folgende Frage beantworten können (und das durch eine Postkarte an unten genannte Adresse beweisen), erhalten je ein "The Oath" für den Amiga.

Frage: Wie hieß das deutsche Rollenspielsystem, das schon Jahre vor dem "Schwarzen Auge" für durchgewachte Nächte und spannende Dungeon-Abenteuer sorgte?

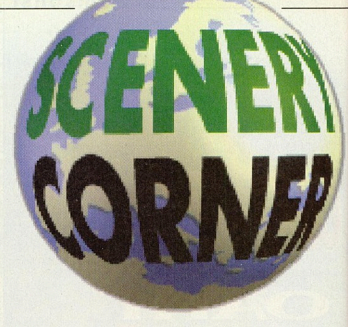
Die (hoffentlich) richtige Antwort schickt Ihr an folgende Adresse:

Markt & Technik AG
Redaktion POWER PLAY
Kennwort:
"Der Schwarze Eid"
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Der Rechtsweg ist mal wieder ausgeschlossen, der Einsendeschluß erstmalig der 15.2.1992. Viel Glück & Spaß.

wi





Immer öfter gehen Softwarefirmen dazu über, zu besonders erfolgreichen Spielen spezielle Zusatzdisketten oder gar Construction-Kits zu veröffentlichen. Ob nun ein paar Bonus-Dungeons für ein Rollenspiel, einige Extramissionen für den heißen Flugsimulator oder gar hilfreiche Utilities zum Spiele-Selberbasteln — fast alle diese Programme haben einen entscheidenden Nachteil: Ohne das Hauptprogramm geht gar nichts.

Bislang haben wir diese Zusatzdisketten, auch "Scenery-Disks" genannt, in unserem Testteil behandelt. Allerdings ohne eine *POWER-WERTUNG* (Zusatzdisketten) bzw. Grafik- und Soundwertungen (Construction-Kits) abzugeben. Das hatte auch seinen Grund: Eine echte *POWER-WERTUNG* für eine Scenery-Diskette wäre nicht gerechtfertigt, denn ein solches Programm ist kein eigenständiges Spiel und nur in Verbindung mit dem Hauptprogramm zu gebrauchen. Viel interessanter wäre es doch, zu erfahren, wie groß der Nutzen des Zusatzes ist, wenn Ihr schon das eigentliche Spiel besitzt. Ebenso wäre es nicht besonders fair, z.B. dem "3-D-Construction-Set" eine Grafikwertung zu verpassen. Hängen doch Grafik und Sound von Euren Kreativtalenten ab. Aus diesem Grund haben wir uns entschlossen, eine "Scenery-Corner" einzurichten. In unregelmäßigen Abständen (erscheint eine oder gar mehrere Zusatzdisketten in einem Monat, wird natürlich darüber berichtet), informieren wir Euch in dieser Rubrik über entsprechende Neuerscheinungen.

Je nach spielerischem Nutzen vergeben wir "verbale" Noten von *mangelhaft, für Fans, durchschnittlich, empfehlenswert* bis *hervorragend*. Medienexperten kennen das Bewertungsschema bereits von unseren CD- und Videobesprechungen. *mh*

The Bard's Tale Construction Kit

Der Name "The Bard's Tale" weckt angenehme Erinnerungen. Viele von uns haben sich ihre ersten Rollenspielsporen im Kampf mit Mangar, dem finsteren Zauberer aus Skara Brae, verdient. Wer von uns hat sich nicht gewünscht, ein solches Rollenspiel mal selbst zu machen? Leider mangelt es oft an Zeit und den nötigen Programmierkenntnissen. Hier springt das Bard's Tale Construction Kit in die Bresche. Selbst Byte-Muffel, deren Erfahrungen sich auf einen einsamen Basic-Fünfzeiler beschränken, zimmern sich nach kurzer Gewöhnungszeit ein zünftiges Rollenspiel mit vielen 3-D-Dungeons und einer Hundertschaft Monster zusammen. Wer Wert aufs Monstervertrimmen legt, bevölkert seine Eigenkonstruktion mit Scharen von Gegnern; wer



Wenn Ihr mit den fertigen Monstern nicht zufrieden seid, könnt Ihr selber Bilder importieren

Puzzles liebt, verzichtet auf Monsterhorden und baut häufig knackige Rätsel ein.

Fast alle Features, die auch im Originalspiel zu finden sind, gibt's in dem Dunegon-Baukasten. Per Mausklick werden Grundrisse von Labyrinthen, Städten und Wäldern gezeichnet, diese dann mit vorgefertigten Monstern, Fallen, Rästeln und Shops bevölkert. Wer mit den Instant-Bauteilen nicht zufrieden ist, kann alle Gegenstände, Puzzles, Fallen und Schätze neu erschaffen, Eigenschaften verändern, Monster ins digitale Leben rufen und selber Puzzles entwerfen.

Sind die rund drei Dutzend Monsterbilder nicht genug? Kein Problem, mit dem Malprogramm "DPaint" könnt Ihr eigene Bilder zeichnen und in das Programm einbinden. Wer schon immer seinen Mathelehrer als Obermonster sehen wollte, kann sich hier hemmungslos gütlich tun.

Wollt Ihr weg vom Fanatsy-Schema? Auch dies ist kein Problem. Aus einem Ork wird ein Roboter, aus der "Platemail" ein Raumanzug und aus dem Breitschwert ein Lasergewehr. Der eigenen Fantasie sind nur wenige Grenzen gesetzt. Habt Ihr Eurer Traumspiel fertig, kann es per Testoption auf eventuelle Fehler untersucht werden, und dann als eigenständiges Programm gespeichert werden. Die fertigen Spiele laufen auch ohne das Construction Kit. Ein Miniprogramm zum Anspielen wird gleich mitgeliefert. Einige Beschränkungen gibt's allerdings. Zum einen ist das Bard's Tale Construction Kit nur für MS-DOS-PCs (EGA und VGA wird unterstützt) zu haben und ist für andere Computer nicht in Sicht. Zum anderen macht es wirklich Mühe, ein "richtig" anspruchsvolles Spiel zu bauen. Monster plazieren und Fallen aufstellen gestaltet sich noch genauso leicht wie das Entwerfen von Dungeons. Ein Rollenspiel lebt allerdings von zünftigen Puzzles und schnuckeliger Story. Hier wird's komplizierter: Aus fertigen Basic-Zeilen müssen Miniprogramme zusammengeklickt werden, um ein Roh-Puzzle zu einem echten und gehaltvollen Puzzle werden zu lassen.

Wer sich nicht daran stört und mit dem Bard's-Tale-Spielprinzip zufrieden ist, wird an diesem Bastelbogen seine helle Freude haben. Die Anleitung und die Bildschirmtexte sind zur Zeit noch in Englisch. Eine deutsche Version ist gerade in Arbeit. Trotz der englischen Menüführung können die selbstgebauten Spiele in Deutsch sein — denn Namen für Items, Monster und die Texte im Spiel werden von Euch bestimmt.

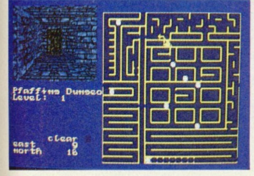
Titel: **The Bard's Tale Construction Kit**
Hersteller: **Interplay**
Zirka Preis: **100 Mark**
Systeme: **MS-DOS**
Wertung: **empfehlenswert**

Nur für Fans: Die Datendiskette zu Hero's Quest (Amiga)

Das Brettspiel "Hero's Quest" wurde erst kürzlich für Computer umgestetzt — mit mäßigem Erfolg. Die Mischung aus ein wenig Rollenspiel und Action-Adventure versandete im Sumpf der spielerischen Mittelklasse. Warum zu dem Hauptprogramm nun eine Datendiskette mit ein paar neuen Aufgaben, Dungeons und Monstern herausgekommen ist, wissen wohl nur die Programmierer. Am Spiel selbst hat sich außer einem etwas höheren Schwierigkeitsgrad nichts geändert. Zu sehen ist das Geschehen von schräg oben, lustlos klickt man seinen Helden via Icons durch die Räume. Wir können diese Diskette nur eingefleischten Fans des Originalprogramms empfehlen.



Puzzles werden aus fertigen Basic-Zeilen zusammengebaut (MS-DOS/VGA)

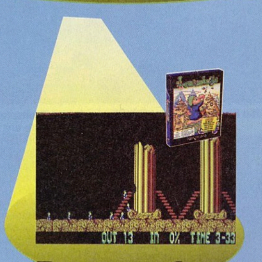


Die Dungeon-Wände und Spezialfelder werden am besten per Mausklick plaziert (MS-DOS/VGA)

Titel: **Hero's Quest: The Return of the Witch Lord**
Hersteller: **Gremlin**
Zirka Preis: **60 Mark**
Systeme **Amiga, ST, C64**
Wertung: **für Fans**

SIEGER NACH PUNKTEN

Pünktlich zur Weihnachtszeit bricht in der *POWER-PLAY*-Redaktion hektische Betriebsamkeit aus: Aufwendige Suchprogramme werden durch die Datenbanken gejagt, geheimnisvolle Memos wandern auf verschlungenen Pfaden von Schreibtisch zu Schreibtisch — hinter verschlossenen Türen trifft man sich zu konspirativen Sitzungen. Widerspenstige Kollegen werden unter Androhung von nackter Gewalt und hohen Bestechungssummen sanft überredet. Keine Frage — die Wahl zum Spiel des Jahres steht an. Nie zuvor waren die Diskussionen so harmonisch wie in diesem Jahr: Der absolute Klassensieger wurde einstimmig gewählt. Doch auch in den einzelnen Genres, bei der schönsten Grafik und dem besten Sound herrschte schnell Einigkeit. Auf den folgenden Seiten stellen wir Euch die Klassenbesten vor; das Ergebnis fein säuberlich nach Genres geordnet. Als neue Wertungsrubrik wurden die besten Multi-Player-Spiele eingeführt. Die Videospielsysteme werden jeweils mit dem besten Spiel pro Konsolentyp vorgestellt. Zusätzlich erfahrt Ihr noch, welcher Redakteur was am liebsten gespielt hat. Genug der Vorrede, viel Spaß beim Schmökern und dem Wiedersehen mit vielen liebgewonnenen Bekannten! *vw/mh*





Bestes Computerspiel: Lemmings

Sie kamen, sahen und siegten: Die Lemminge stürzten sich nicht nur kopfüber in Fallen, Lavapfützen und Wasserbecken, sie eroberten die Herzen der Spieler im Sturm. Schon die erste Berührung mit den knuddeligen, grünbeschopften Winzlingen reichte aus, um auch den letzten Tierfeind zum Lemmings-Liebhaber werden zu lassen. Mit einer geballten Ladung Spielwitz und einer erfrischenden Spielidee katapultierten sich die Lemminge unangefochten an die Spitze und haben sich damit den Titel "Computerspiel des Jahres 1991" redlich verdient. Der Suchtknüller "Lemmings" macht nicht nur Amigas und STs unsicher, sondern ist auch auf PCs zu haben. Videospielversionen sind in Vorbereitung. Übrigens: Wer alle Lemmings-Levels sicher überstanden hat, kann sich auf Nachschub in Form von Zusatzdisketten freuen. Hier müssen die Lemminge durch noch verzwicktere Levels (100 insgesamt) sicher zum rettenden Ausgang geführt werden.



Bestes Geschicklichkeitsspiel: Lemmings

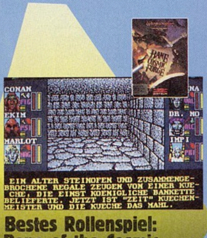
"Auch Kleinvieh macht Mist", wettert der Volksmund. Daß diese alte Bauernweisheit auch auf Computerspiele zutrifft, beweisen wieder einmal die Lemminge. Obwohl klein an Wuchs, sackten die Pixelwinzlinge in diesem Jahr die meisten Preise ein. Da nicht nur eine gehörige Portion Überlegung, sondern auch ein gerütteltes Maß an Geschicklichkeit dazu gehört, die Lemminge vor dem sicheren Untergang zu bewahren, wimmelt sich "Lemmings" auf den ersten Platz der Rubrik "Bestes Geschicklichkeitsspiel". Mit fetten 92 Prozent POWER-WERTUNG verwies "Lemmings" die beiden Mitbewerber, das Kreiseldrama "Spindizzy Worlds" und den Hobbyforscher "Rick Dangerous 2", auf den zweiten bzw. dritten Platz.



Schlechtestes Spiel des Jahres: Operation Combat

Übler geht's nimmer: Der katastrophale Strategiemurks "Operation Combat" trieb nicht nur unseren Testern die Tränen der Entrüstung in die Augen, sondern disqualifizierte sich mit einer der niedrigsten POWER-WERTUNGEN aller Zeiten. Mit schlappen 6 Prozent landete Operation Combat auf dem allerletzten Platz der Wertungsskala und zog damit sogar an solchen "Perlen" wie dem miserablen "Rorke's Drift" locker vorbei.





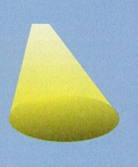
Bestes Rollenspiel: Bane of the Cosmic Forge

Was lange währt, wird endlich gut: Erst der sechste Teil der Rollenspielsaga aus dem Hause Sir Tech kam auch in Deutschland zu verdienten Ehren. Erstmals wurden die simplen Strichzeichnungen der Vorgänger durch ausgefüllte Dungeon-Grafiken und animierte Monster ersetzt. In Kombination mit der süffig-fantastischen Hintergrundgeschichte und dem ausgefeilten Kampfsystem entstand ein Rollenspiel der absoluten Oberklasse. "Bane of the Cosmic Forge" sollte in keiner ambitionierten MS-DOS- und Amiga-Sammlung fehlen. Auf den Plätzen zwei und drei folgen das stimmungsvolle "Pools of Darkness" und "Might & Magic 3".



Beste Spielidee: Lemmings

Neue Spielideen waren dieses Jahr so rar wie eine grüne Oase in der staubigen Wüste. Statt risikoreich einem kreativen Spielegedanken eine Chance zu geben, setzten die meisten Spielehersteller auf Nummer Sicher und präsentierten vornehmlich Altbewährtes. Rollenspiele, Actionheuler, Tüfteleien, Simulationen und wilde Hüpforgien zogen zwar gute Wertungen an Land, aber die große Innovation blieb aus. Nur ein Spiel war erfrischend anders und zeigte, daß man mit ein wenig Fantasie und Einfallsreichtum auch aus altgedienten Genres noch etwas Überraschendes herausholen kann. Wer sonst, außer den niedlichen und genialen "Lemmings", sahnt deshalb in diesem Jahr den Titel für "Die beste Spielidee" ab?

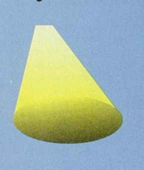


SIEGER NACH PUNKTEN



Bestes Sportspiel: Links

Seit immerhin 1984 galt "Leader Board" von Access als Referenzprogramm für alle Golfsimulationen. Wir mußten bis zum Jahr 1991 warten, um endlich eine Wachablösung aus dem eigenen Haus zu erleben. "Links" vereint spielerischen Realismus mit einer außergewöhnlichen Detailfülle — die Einstellmöglichkeiten lassen selbst Golfprofis staunen. Inzwischen sind bereits fünf Scenery-Disketten mit den schönsten amerikanischen Golfplätzen erhältlich. Die Reihe wird fortgesetzt, so daß für ständig neue Golfermotivation gesorgt ist. Eine preiswerte Alternative zu den haarsträubenden Gebühren eines echten Golfclubs. Auf Platz zwei tummelt sich die ausgeklügelte Tennissimulation "Great Courts 2" von Blue Byte. Wer den weißen Sport mag, kommt an diesem Programm nicht vorbei. Platz drei wird souverän von "Lotus Turbo Challenge 2" aus dem Hause Gremlin gehalten.





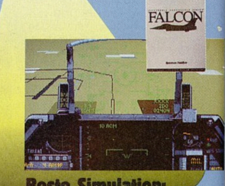
Bestes Denkspiel: Shanghai 2

Nachdem sich 1990 Dutzende Denkspiele um die höchste Ehrung rangelten, sah's dieses Jahr ziemlich düster für dieses Genre aus. Nur sehr wenige Grübeleien schafften es überhaupt in die Spieleoberliga. Über der Wertungsmarke von 70 Prozent wurde die Luft schon merklich dünn, und nur zwei Kandidaten kamen in die engere Wahl. Allerdings machte 1991 kein absoluter Denkspielneuling das Rennen. Vielmehr schlüpfte ein wiederauferstandener Oldie auf den Denkspielthron. Ohne jegliche Ermüdungserscheinungen schob sich "Shanghai 2", die Neuauflage des Klassikers "Shanghai" deutlich an der Konkurrenz vorbei. Der tüftelfreudige Chemiebaukasten aus deutschen Landen, das Programm "Atomino", mußte sich mit dem zweiten Platz begnügen.



Bestes Actionspiel: Turrican 2

Schoß sich im vergangenen Jahr der blechumhüllte Held aus "Turrican" nur auf den dritten Platz des Siegertreppchens, so ballerte sich der Nachfolger "Turrican 2" in diesem Jahr erfolgreich auf das oberste Podest. Ob auf Amiga, ST oder C64, der zweite Teil von Turrican macht auf jedem Computer eine gute Figur und zeigt, was man mit schöner Grafik, gekonntem Sound und abwechslungsreichem Extrawaffensystem noch alles aus dem Action-Genre herauskitzeln kann. Der fulminanten Feuerkraft von Turrican 2 konnten auch "Apidya" und "Wing Commander 2" nichts mehr entgegensetzen.



Beste Simulation: Falcon 3.0

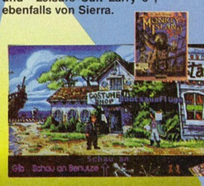
Der Titel "Beste Simulation" ist, nachdem Sid Meiers "Railroad Tycoon" sich letztes Jahr den Preis sichern konnte, wieder fest in Fliegerhand. Auf den allerletzten Drücker zischte Spektrum Holobytes "Falcon 3.0" mit Überschallgeschwindigkeit noch rechtzeitig ein und erflog sich prompt den ersten Platz der Simulationen. Mit schwindelerregender Realitätsnähe und höchsten Ansprüchen an das Können der Softwarepiloten setzte sich der moderne F-16-Jet gegen den Flugzeugveteran aus "Secret Weapons of the Luftwaffe" und die Ameisen aus "Sim Ant" erfolgreich zur Wehr.

SIEGER NACH PUNKTEN



Beste Grafik: Space Quest 4

Der klare Grafiksieger dieses Jahres heißt "Space Quest 4" aus dem Hause Sierra. Weltraumabenteurer, die sich mit einer VGA-Karte zu den Sternen aufmachen, werden aus dem Staunen nicht so schnell herauskommen. Nicht umsonst hat Grafiker Mark Crowe sein Handwerk in den Disney-Studios gelernt. Der 256-Farben-Aufwand hat sich gelohnt: Space Quest 4 konnte mit 94 Prozent die höchste Grafikwertung einheimsen, die von der *POWER PLAY* bisher vergeben wurde. Auf den Plätzen zwei und drei tummeln sich "Populous 2" von Bullfrog und "Leisure Suit Larry 5", ebenfalls von Sierra.



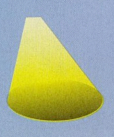
Bestes Adventure: Monkey Island 2: Le Chucks Revenge

Aller guten Dinge sind zwei. Vor einem Jahr sorgten die aberwitzigen Abenteuer des Möchtegernpiraten Guybrush Threepwood für lang anhaltende Lachstürme. Der überwältigende Erfolg, besonders in Europa, ließ die Spieldesigner von Lucasfilm Games nicht ruhen: Mit "Le Chucks Revenge" schicken sie uns erneut in die bunte Welt der gar nicht so christlichen Seefahrt. Die hohen Erwartungen haben sich auf der ganzen Linie bestätigt. Monkey Island 2 verweist die beiden Text-Adventures "Spellcasting 201" und "Timequest" auf die Plätze und geht als klarer Sieger über die Ziellinie.



Bestes Multi-Player-Spiel: Dyna Blaster

Das beste Mehrspielerspiel ist im wahrsten Sinne des Wortes ein Knaller. Hudsons "Bomber Man" machte schon auf der PC-Engine eine hervorragende Figur: Wenn bis zu fünf Anarchisten sich gegenseitig explosive Kuller vor die Füße legen, kommt so richtig gute Stimmung auf. Auch bei der Amiga-Version mit dem Namen "Dyna Blaster" bleibt kein Auge trocken. Wer gerne in fröhlicher Runde vor dem Monitor sitzt, kommt an diesem Spiel nicht vorbei. Ebenfalls einen Riesenspaß macht "Lotus Turbo Challenge 2" von Gremlin. Wer zwei Amigas via Null-Modem-Kabel verbindet, darf sich zu viert auf acht unterschiedlichen Rennstrecken austoben. Netzwerkfähig und daher besonders für echte High-Tech-Enthusiasten interessant ist "Falcon 3.0". Mit dieser Simulation könnt Ihr auf MS-DOS-Rechnern ein interaktives Gefechtsfeldsystem aufbauen und Euch Schlachten mit fliegenden und fahrenden Einheiten liefern.





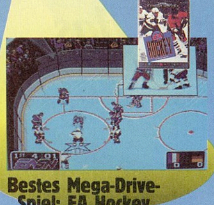
Bester Sound: Space Quest 4

Die beste Soundwertung vergaben wir ebenfalls an "Space Quest 4". Womit sich die Science-fiction-Satire fast zu einem multimedialen Ereignis ausweitet. Natürlich muß man mindestens im Besitz einer AdLib- oder Soundblaster-Karte sein, um den vollen Ohrenschmaus genießen zu können. Das Programm verfügt nicht nur über eine reiche Auswahl an eingängigen Space-Melodien, sondern setzt diese auch äußerst intelligent ein. So wird eine Melodie z.B. langsam lauter, wenn Roger Wilco sich einer Geräuschquelle nähert. Damit die Amiga-Besitzer ob solcher Soundkartenpräsenz nicht verzweifeln: Den zweiten Platz in der Soundwertung belegt die Amiga-Version von "Turrican 2" (Soundmeister Hülsbeck sorgt, wie gewohnt, für satte Actionunterstützung).

Bestes Strategiespiel: Populous 2

Die Strategiefans wurden im abgelaufenen Jahr besonders fürstlich bedient. Das spiegelt sich auch in der Auswahl an illustren Namen wider, die die ersten drei Plätze belegen. Das Bullfrog Team unter der Leitung von Peter Molyneux ging mit "Populous 2" souverän über die Ziellinie. Im zweiten Teil der Göttersaga trumpfen sogar Rollenspielelemente auf: Mit jeder "geschafften" Welt steigen Eure Götterfähigkeiten und die reichhaltige Auswahl an Naturkatastrophen. Auf den folgenden Plätzen tummeln sich "Civilization" von Altmeister Sid Meier und "Command H.Q." von Dan Bunten.

SIEGER NACH PUNKTEN



Bestes Mega-Drive-Spiel: EA Hockey

Wer hätte das gedacht? Kein laserzischendes Raumschiff und kein säbelrasselnder Ninja versetzte unsere Videospielriege in helle Freude. Ein simples Stückchen schwarzen Plastiks ist das Objekt der Begierde: Der Puck von Electronic Arts Eishockey-Knüller "EA Hockey" zog an japanischen Importballereien locker vorbei und bretterte zum Punktsieg ins Tor für das beste Mega-Drive-Spiel.



Bestes Super-Famicom-Spiel: Super Mario World

Schon jetzt gilt Klempner Mario als die erfolgreichste Videospielfigur aller Zeiten. Mit dem vierten Teil der Serie, dem Spiel "Super Mario World" ködert Nintendo potentielle Käufer des Super Famicoms. Liegt doch das Modul dem Grundgerät bei. Ein geschickter Schachzug, meinen wir, denn allein wegen diesem Spiel lohnt es sich, eine solche Kiste zu kaufen. Nach Meinung der Mario-Experten fehlt dem neusten Streich des Pixel-Helden nur ein Hauch Spielwitz, um am Wertungsrekord vom 8-Bit-Kollegen "Super Mario Bros. 3" zu rütteln. Trotzdem erhüpfte sich Super Mario in seinem 16-Bit-Debüt eine der höchsten POWER-WERTUNGEN aller Zeiten und schaffte den Sprung zum besten Super-Famicom-Spiel mit links.



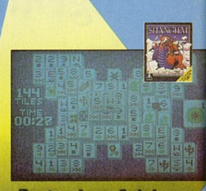
Bestes Game-Boy-Spiel: Solomon's Club

Gab's bei den anderen Rubriken nur wenig Diskussionen, entbrannte beim Thema "Bestes Game-Boy-Spiel" ein hitziges Wortgefecht innerhalb der Redaktion. Führten doch zwei japanische Importmodule die Wertungsliste mit gehörigem Abstand an. Da es aber weder "Parodius" noch "Game Boy Wars" offiziell in Deutschland zu kaufen gibt, fiel unsere Wahl letztendlich auf "Solomon's Club". Die Game-Boy-Variante des bekannten Computerspiels "Solomon's Key" sorgt nicht nur für rauchende Gehirnzellen, sondern kann offiziell erworben werden.



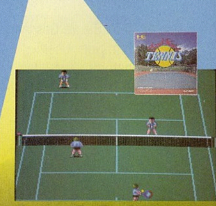
Bestes Game-Gear-Spiel: GG-Shinobi

"Shinobi" und kein Ende. Auf Segas Hand-Held-Konsole, dem Game Gear, kämpfte sich eine verkleinerte Ausgabe des berühmten Super Shinobis so gekonnt durch farbenfrohe und abwechslungsreiche Actionlevels, daß alle anderen Module schier verblaßten.



Bestes Lynx-Spiel: Shanghai

Der Suchtvirus "Shanghai" breitet sich nun auch auf Ataris Handheld aus. Lynx-Besitzer, die sich dieses Modul zu Gemüte führen, dürften bald unter Schlafmangel und dem berühmten Shanghai-Syndrom leiden. Shanghai eignet sich ideal zum Mitnehmen und zeigt spielerische Qualitäten, die viele andere Lynx-Module vermissen ließen. Atari sollte dieses Modul ihrer Handheld-Konsole beilegen.



Bestes PC-Engine-Spiel: Final Match Tennis

Während in Deutschland das Tennisfieber abzuklingen scheint, Boris Becker und Steffi Graf sich gerade von einem Formtief erholen, sieht's auf der PC-Engine anders aus. "Final Match Tennis" eroberte mit gekonnten Matchbällen, weichen Lobs, einem famosen Vierspielermodus und einer unerreichten Steuerung den Titel für das beste PC-Engine-Spiel ohne Satzverlust.

SIEGER NACH PUNKTEN

Die Redaktions-lieblinge

Neben den offiziellen Bestenlisten hat natürlich jeder Redakteur seine persönlichen Jahreslieblinge, die nicht unbedingt ihren Weg in die Wertungs-Top-ten geschafft haben, aber trotzdem immer gerne wieder herausgekramt werden. Hier findet Ihr die Konterfeis unserer Testcrew mit den entsprechenden persönlichen Favoriten des Jahres 1991. Je fünf Spiele durfte jeder in seine Liste aufnehmen. Das Jammern war groß ("Nur fünf Spiele? Damit komm' ich nie aus!"), aber am Schluß hatten alle ihre Highlights zu Papier gebracht.



Michael

Ohne Rollenspiel geht Michael nicht ins Bett: Sieg für "Bane of the Cosmic Forge", das sich allerdings den ersten Platz mit dem Strategiespiel "Command H.Q." teilen muß. Wenn er nicht gerade Monster vertrimmt oder Länder erobert, fliegt Michael mit dem "Falcon 3.0" durch die Pixellüfte, rettet "Lemmings" vor dem sicheren Untergang und fummelt sich durch das Adventure "Monkey Island 2: Le Chucks Revenge".



Volker

Volkers Lieblinge gehören vornehmlich der Gattung der Rollenspiele an. Der heißeste Tip von Volker ist "Bane of the Cosmic Forge", das sich neben "Pools of Darkness" und "Shining and the Darkness" behaupten muß. Killt Volker gerade keine Orks, flattert er mit dem "Gunship 2000" durch die Bude oder betätigt sich als Monarch in selbstgebaute "Civilizations".



Martin

Martin ohne Mario wäre wie Weihnachten ohne Schnee: Gleich zwei Spiele um den fleißigen Klempner führen Martins Fünferfeld an. Unangefochten steht "Super Mario Bros. 3" an der Spitze, dicht gefolgt von "Super Mario World" auf dem Super Famicom. Sportlich fair geht's mit "EA Hockey" und dem Golfspaß "Links" weiter. Das "Schlußlicht" ist der Kreisel aus "Spindizzy Worlds".



Winnie

Winnies Spielejahr stand ganz im Zeichen des fantastischen Import-Strategieknüllers "Long Raiser" (Mega Drive); blieb zwischendurch ein Wochenende unausgelastet; wurde im engsten Freundeskreis "Bandit Kings of Ancient China" oder die Vorzeigeballerei "Aero Blasters" gezockt. Auch "Lotus Challenge II" (Amiga) gefiel, ebenso wie Mickeys Erstling "Castle of Illusions".



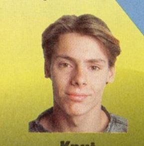
Richard

Auch Richard ist von den "Lemmings" so fasziniert, daß sie seine persönliche Bestenliste anführen. Auf dem zweiten Platz tummelt sich "The Secret of Monkey Island 2", gefolgt von den schnellen Flitzern aus "Super Cars 2". Richies Game Boy wird mit dem nimmermüden "Tetris" gefüttert, und auf dem PC werden öfters ein paar Monster aus "Eye of the Beholder" verhauen.



Boris

Mit dem Kommentar "Eines der genialsten Strategiespiele überhaupt", führt "Command H.Q." die Bestenliste von Boris an. Als alter Adventurefan kommt natürlich auch dieses Genre bei Boris nicht zu kurz: "Rise of the Dragon" findet dank Story, Grafik und Sound Gefallen, "Time Quest" beweist, daß Text-Adventures noch lange nicht tot sind. Ansonsten vertreibt sich Boris mit "Spindizzy Worlds" oder dem Golfspiel "Links" die knappe Freizeit.



Knut

Ohne "Lemmings" kommt Knut nicht aus. Der heißeste Favorit wird dicht verfolgt von Psygnosis' Actionspektakel "The Killing Game Show", der Affeninsel aus "The Secret of Monkey Island 2", dem 3-D-Strategiespiel "Flames of Freedom" und dem Bitmap-Fetzer "Gods".

Wichtiger Hinweis für alle Kleinanzeigen-inserenten!

Kleinanzeigen-aufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte**

sowie

Anzeigentexte unter **Postlager-nummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.

Life is live

Wettbewerb

ELECTRONIC ZOO

Nach langer Wartezeit erscheint in diesen Tagen **Abandoned Places** aus den Schmieden des englischen Softwarehauses Electronic Zoo. Ein Test folgt erst in der nächsten Ausgabe, da zum Redaktionsschluß nur eine unfertige Vorabversion vorlag. Als Entschädigung gibt's einen saftigen Wettbewerb mit folgendem Hauptpreis:

Ein Live-Rollenspiel-Wochenende in England: Reise, Kost und Logis inklusive.

Verkleidete Schauspieler mimen grimmige Monster und fiese Zauberer, während Ihr, in der Rolle der Helden, ein geplantes "Echtzeit-Rollenspiel" durchlebt. Als Kerker mußte ursprünglich alles herhalten, was vier Wände hatte; mittlerweile gibt's in England und Amerika spezielle Kulissen-Dungeons, in denen der Normalsterbliche gegen einen knackigen Eintrittspreis für ein paar Stündchen auf Schatzsuche gehen kann. Zwei Gewinner plus Power-Play-Redakteur dürfen in einem solchen Szenario mitmischen. Keine falsche Scham — Postkarte her, die drei Fragen sind schnell beantwortet:

1. Nennt uns vier Electronic-Zoo-Spiele.
2. Wie heißt die Welt, auf der **Abandoned Places** spielt?
3. Aus wie vielen Mannen besteht die Rollenspielgruppe in **Abandoned Places?**

Auf der Suche nach dem nächsten Briefkasten schreibt Ihr dann noch Euren Absender (Telefonnummer wäre auch ganz praktisch) und die Power-Play-Adresse auf die Postkarte:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Live-Rollenspiel
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Aus allen richtigen Einsendungen werden die Gewinner ausgelost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der **15. Februar 1992.** *ri*

Unten: Zwei feurige Gestalten aus "Abandoned Places" greifen die Party an. Ganz unten: Immer ein Lächeln über den Zähnen — das Programmierteam, das sich den Rollenspiel-Boliden "Abandoned Places" ausdachte.

Eiserne Ente



Des Nachts auf einem verlassenem Wikingerschiff — Grusel Grusel

Quackshot

Nach Mickey Mouse werkeit nun Comicheld Donald Duck in Segas Mega-Drive-Modulen. Beim Durchstöbern von Dagoberts Bibliothek fällt Donald eine seit langem vermißte Botschaft von König Garuzia, dem Herrscher des Duckschen Königreichs in die Hände. Sie erzählt vom sagenhaften Schatz des Monarchen. Leider wird er auf dem Heimweg von Kater Karlo und seiner Gang überfallen und seines liebgewonnenen Schriftstücks beraubt. Doch Donald gibt so schnell nicht auf und beginnt sein Abenteuer auf der Suche nach dem Schatz aller Schätze.

Ihr steuert nun diesen lustigen Burschen durch zehn Levels, die viele Gebiete unserer Erde repräsentieren. Auf einer Weltkarte könnt Ihr die Stationen Eurer Reise aussuchen und per Flugzeug erreichen. Zu Beginn des Spiels stehen lediglich drei Levels zur Auswahl. Nach gelösten Rätseln und Aufgaben kommen später einige Abschnitte dazu. Habt Ihr eine Szene überstanden, erhaltet Ihr diverse Extras wie Schlüssel, Zepter oder Schriftrollen, die Euch so manchen Tip geben oder verschlossene Türen öffnen. Viele nette Leute helfen mit Hinweisen und allerlei nützlichen Waffen. Donalds Standardwaffe ist das Saugnapf-Wurfgeschoß, mit dem er Feinde kurze Zeit paralysiert. Ab und zu setzt er eine Popcornkanone und einen Kaugummiblasen-Spucker ein.



Die Karte des Königreichs



Hier erwartet Donald ein nettes Geschenk von einer netten Lady



Quackshots leckere Grafik haut jeden Mega-Drive-Besitzer restlos vom Spielehocker. Donald ist liebevoll und niedlich animiert, die Hintergründe sind traumhaft schön und das Scrolling butterweich. Die Gegner-Sprites und besonders Donald Duck entlocken dem Spieler so manchen herzhaften Lacher. Startet Donald seine "Quak-Attack" (nach einem halben Dutzend eingesammelter Pepperoni) kullern sich Spieler und Zuschauer vor atemlosen Gelächter am Boden. Die Musik ist einzigartig: stimmungsvoll und vollkommen abgedreht. Der spielerische Teil der Entenorgie läßt im Gegensatz zu Grafik und Sound jedoch noch einige kleine Reserven blicken. Zwar sind die höheren Level schön verzwickt, aber nicht sehr komplex. Ein paar mehr Rätsel hätten dem Jump'n'Run-lastigen Modul bestimmt ganz gut getan. Trotzdem sollten sich nicht nur Entenhausenfans das perfekt gestylte Spiel beschaffen.



Leider ist dieser Iglu unbewohnt

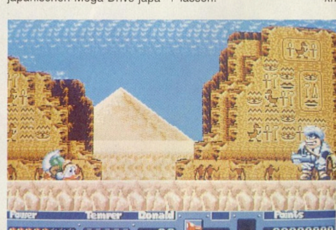


Dieses Tigerchen ist nur am Hals verwundbar

Unterwegs lauern natürlich jede Menge dreister Gesellen, die Euch ans Bürzel wollen. Diese Figuren betäubt Ihr mit einem gezielten Saugnapf-Schuß oder putzt sie mit Popcorn weg. So mancher niedliche Obermotz (beispielsweise ein Tiger, Mr. Duck-Vampir oder die Kater-Karlo-Dampfpresse) treibt am Level-Ausgang sein Unwesen.

Das Modul bietet außer unendlich vielen Continues auch ein automatisches Erkennungssystem, das bei einem japanischen Mega Drive japanische und bei europäischen Geräten englische Texte liefert.

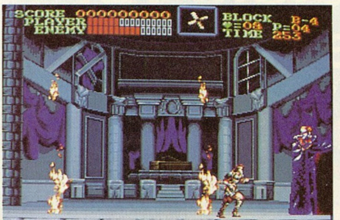
Power-Tip: Seid Ihr bis zur herunterkommenden Wand vorgedrungen, springt auf die Steine in folgender Reihenfolge: 1. Stein, 4. Stein, 3. Stein. Kater Carlo's Presse ist nur in seinem Gesicht verwundbar. Der Duck-Vampir kann bei geöffnetem Mantel getroffen werden. Am Nordpol den Vogel von unten anschießen und sich dann von ihm herübertragen lassen. *kn*



Donald im Fadenkreuz von Kater Carlos Himbeerhaubitze



Lang lebe die Peitsche



Kurz vor Schluß trefft Ihr auf Graf Dracula persönlich

Castlevania 4

Graf Dracula bittet zur Audienz: Konami läßt nach "Gradius" ihren zweiten Image-Boliden aufs Super Famicom los. "Castlevania 4" entführt Euch wieder mal ins Schloß des finsteren Adligen. Im Vergleich zu den Vorgängern wurde allerdings renoviert und ordentlich angebaut. Insgesamt elf Levels, alle mit unterschiedlicher Grafik und in Abschnitte gegliedert, laden zur Hausbesichtigung ein.

Bestimmendes Spielelement ist erneut die Peitsche, die unser Held in laufender, hüpfender und geduckter Position zum Einsatz bringt. Neben Mumien, Skeletten und anderen Plagegeistern habt Ihr Hunderte von Kerzenhaltern als Übungsziele auserkoren, die nicht selten Extras bergen. Meist taucht ein Herzchen auf, das genre-untypisch nicht für frische Energie sorgt, sondern Superwaffeneinsatz erlaubt. Wesentlich leckerer sind dagegen bessere Peitschen, neue Lebenskraft und ein paar weitere Waffen — pro Herzchen ein Schuß. An manchen Stellen müßt Ihr die Peitsche Indy-like als Seil einsetzen, um Abgründe zu überwinden.

Sobald Ihr einen Level samt Obermotz komplett geschafft habt, lockt ein Paßwort, das auf umgänglichen Symbolen basiert. Der 3-D-Chip kommt nicht nur beim Heranzoomen der Übersichtskarte zum Einsatz, sondern leistet auch im Spiel einiges. Räume, die sich um 90 Grad drehen, eine rotierende Tunnelröhre und schwingende Riesen-Kerzenhalter sind nur einige Beispiele.

Leider ist Castlevania 4 zur Zeit nur als Japan-Import mit japanischer Anleitung zu haben. Testmuster von CWM und Dynatex. *mg*



Glücklicherweise hat sich Konami am ersten Teil der Serie orientiert. Die Adventure-Elemente der zweiten Episode auf den NES sind komplett verschwunden — aus diesem Grund gibt's beim Japan-Import keine Verständigungsprobleme. Spielerisch greift Konami bewährte Elemente auf: Laufen, Peitschen, Hüpfen. Diverse optische Gags (mit sehr schönen 3-D-Effekten) und ein paar neue Features lockern das Geschehen auf. So unkompliziert der Ablauf, so motiviert kämpft man sich durch die Levels. Dank den Paßwörtern kommt man trotz mächtig großem Umfang schnell voran. Grafisch gefällt mir das Modul nicht so toll (zu bunt, wenig Gruselatmosphäre), einige Highlights in höheren Levels sorgen allerdings für Pluspunkte. Einmalig mutig und grandios stimmungsvoll sind dafür Musik und Soundeffekte — in Stereo ein wahrer Ohrenschmaus. Castlevania 4 bietet perfekt gestunte, aber wenig innovative Plattformaction. Super-Famicom-Besitzer sollten auf jeden Fall zugreifen, auch wenn ein paar Extras mehr oder zusätzliche Spielelemente nicht geschadet hätten.



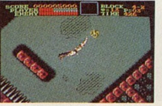
Genre: Action
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 170 Mark

SUPER FAMICOM 80%

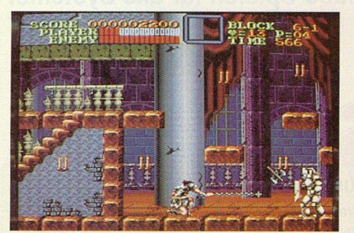
Grafik: 73% Sound: 79% Schwierigkeit: mittel

Kleine Schloßkunde

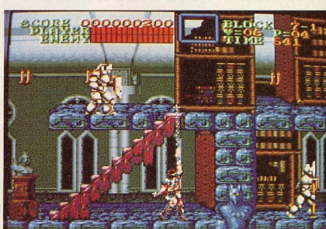
Die Castlevania-Reihe gehört ebenso wie "Wonderboy" zu den langlebigsten und erfolgreichsten Spieleserien. Leider blieb sie bislang Nintendo-Fans vorbehalten. Lediglich MSX-Besitzer konnten sich systemfremd am Grafen Dracula erfreuen. In Japan und den USA sind bereits drei Teile auf dem NES erschienen; zwei davon kann man schon bei uns kaufen, der dritte soll kommen. In Schwarzweiß hat Konami bislang zweimal zugeschlagen. Auch hier gibt's offiziell erst einen Teil für den Game Boy, der zweite fristet (noch) als Japan-Import ein Schattendasein. Weitere Versionen sind nicht angekündigt. *mg*


3-D-Spielereien inklusive


Ein Mittelmonster macht Rabatz



Mit der Peitsche bahnt Ihr Euch einen Weg durchs Gruselschloß



Elf Levels müßt Ihr insgesamt überstehen



TRACK&FIELD II
TM
KONAMI Sports
Exklusiv für Euer Nintendo-System
13 superspannende Wettkämpfe
Sport, Spiel, Spannung
Start frei zum Super-Wettkampf. 13 Sportarten, eine spannender als die andere, das ist **Track & Field II**.
Von KONAMI gibt's noch mehr Sportspiele:
Jack Nicklaus - Golf auf den schwersten und schönsten Anlagen der Welt.
Ski or Die - Skifahren im Hochgebirge.
Double Dribble - Basketball wie's Profis mögen.
Skate or Die - Weltgrößte Skateboardmeisterschaft.
Blades of Steel - das ist Eishockey der Spitzenklasse. Gibt es auch für den Game Boy.
Motocross Maniacs - Geschicklichkeit und Konzentration auf dem Motorrad. Gibt es nur für den Game Boy.
Viele weitere Spiele gibt's von KONAMI für Euer Nintendo-System und den Game Boy. Fragt beim Händler nach dem superstarkenVideospieleSpaß von KONAMI.
Für den Game Boy
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Gutschein
Die Teenage Mutant Hero Turtles I und II, Top Gun, Track & Field II, Road Fighter, Castlevania und Roller Games gibt es als Aufkleber. **Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI gibt. Dort könnt Ihr Euch die neuesten Aufkleber abholen.
Oder diesen Gutschein einschicken an: KONAMI, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50. Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 3 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. **Aufgepaßt!** Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
Power Play 2/92
Exklusiv für Nintendo Spielesysteme (NES)
PALCOM SOFTWARE
ORIGINAL GAME BOY VIDEOSPIEL
ORIGINAL GAME LINK DIALOG-SPIEL

Muß man haben



Prügeleien mit Monsterhorden erfordern eine Spur taktisches Geschick

Final Fantasy 2

Diesen Monat brach eine wahre "Final Fantasy"-Modulflut über unsere Redaktion herein. Neben den beiden Game-Boy-Spielen "Final Fantasy Legend 2" und "Final Fantasy Adventure" trudelte noch rechtzeitig die amerikanische Version des Super-Famicom-Rollenspiels "Final Fantasy 2" ein (heißt in Japan "Final Fantasy 4").

In einem Märchenland treibt ein böser Ritter namens Golbez sein Unwesen. Golbez versucht, acht Kristalle zu rauben, um seine persönliche Macht zu steigern. Ihr übernehmt die Rolle eines edlen Rittermanns, der Golbez das Handwerk legen soll. Zu Beginn des Spiels seid Ihr in Begleitung eines Ritterkollegen, später wollen sich rund ein Dutzend weitere Spielfiguren der Party anschließen. Allerdings können sich nur fünf Personen zu Eurer Gruppe gesellen. Glücklicherweise hängt die Zusammensetzung der Party vom Handlungsverlauf ab, so daß nie mehr als fünf Bewerber gleichzeitig auf der Matte stehen.

Dungeons, Städte, Schlösser sowie die Oberwelt sind aus der Vogelperspektive zu sehen. Stapft Ihr in eine Stadt, ein Schloß oder einen der zahlreichen Läden, wird der Ort entsprechend vergrößert gezeigt. In den Städten könnt Ihr Waffen, Rüstungen und Heiltränke kaufen, Euch mit den Einwohnern unterhalten und in örtliche Kneipen einkehren.

Trefft Ihr unterwegs auf Monster, wird ein spezieller Kampfbildschirm eingeblendet. Hier ist Eure Truppe nebst Monsterhorden von der Seite zu sehen. Je nach Charakterklasse stehen Euch unterschiedliche Kampfoptionen wie Flucht, Zaubern oder Draufhauen zur Verfügung. Auswirkungen auf den Kampfverlauf haben nicht nur die taktisch richtige Auswahl der Aktionen, sondern auch die Aufstellung der Charaktere. Diese könnt Ihr in einem besondern Menü verändern. Dankenswerterweise wurde dem Modul eine Batterie verpaßt, die vier Spielstände speichert. Das Speicher-Feature läßt sich allerdings nur auf dem Land und auf speziell gekennzeichneten Dungeonfeldern benutzen.

Das Modul paßt übrigens nur in die US-Version des Super Famicoms. Habt Ihr ein japanisches Grundgerät, müßt Ihr Euch einen passenden Adapter zulegen. Testmuster von Galaxy. *mh*

Super

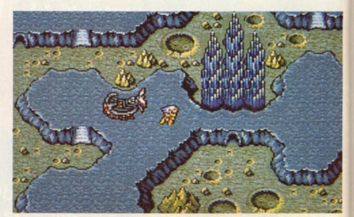
Final Fantasy 2 ist das mit Abstand schönste Konsolenrollenspiel. Gegen den Spielwitz dieses Prachtmoduls verblaßt sogar das Sega-Konkurrenzspiel "Shining in the Darkness". Leider wird die Grafik von Final Fantasy 2 dem 16-Bit-Standard nicht gerecht und unterscheidet sich nur unwesentlich von den NES-Fassungen. Über entgangenen Augenschmaus trösten dafür die exzellenten Musikstücke und zahlreiche spielerische Feinheiten hinweg. Final Fantasy sprüht nur so vor frechen Details, knackigen Monstern und erfrischenden Handlungssprüngen. Rätselkönige fühlen sich streckenweise etwas unterfordert; wer lieber auf Entdekkungsreise geht, Gegenstände aufspürt, Monster vertrimmt und sich an der tollen Story erfreuen will, bekommt ein erstklassiges Spiel geboten — wir wollen mehr davon.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square, Zirka-Preis: 170 Mark

SUPER FAMICOM 88%

Grafik: 57% Sound: 78% Schwierigkeit: mittel


Sogar einen Mond besucht Ihr im Verlauf des Abenteuers


In Städten könnt Ihr einkaufen und Euch mit Einwohnern unterhalten


Mit einem Luftschiff segelt Ihr elegant über die Landschaft

Träge Turbos



Viel Geballer, aber nur wenig Spielspaß

Hyper Zone

Nun ist's zirka ein Jährchen her, daß mit den ersten Super Famicoms auch das Vorzeige-Rennspiel "F-Zero" nach Europa einflog. Die ballerlastige Neuauflage "Hyper Zone" stammt aus dem Hause Hal, das die Raserei zeitgleich mit dem "JB-King"-Joyboard (exklusiv fürs Super Famicom) auf den Importmarkt bringt.

Hyper Zone fordert den 3-D-Chip: Wie bei F-Zero flitzt Ihr mit einem witzig aussehenden Weltraumgleiter über eine Rennstrecke, die sich über dem Erdboden durch den schwerelosen Raum schlängelt. Der Begriff "Erdboden" ist nicht ganz korrekt; es laden Euch vielmehr sieben fiktive Planeten zu einer Hochgeschwindigkeitsdemonstration. Außerdem gibt's jede Rennstrecke genau genommen zweimal; eine verläuft "oben", die andere "unten". Mit dem Joypad wird so nicht nur gelenkt, sondern auch nach oben und unten ausgewichen. Konkurrenten findet man in Hyper Zone keine; dafür quälen massig Hindernisse und ballernde Aliens den gestreßten Piloten. Ihr habt ebenfalls eine Bordkanone installiert und könnt außerdem Gas geben und bremsen. Eingesteckte Treffer und Ausrutscher über den Streckenrand verringern Euren Energievorrat, den Ihr durch Befahren von Tankmarkierungen wieder aufpeppt.

Habt Ihr bestimmte Strecken gemeistert, erhaltet Ihr ein neues Vehikel. Neben veränderten Fahrverhalten, bedeutet das auch effektiverer Artillerie. Testmuster von Contitronic. *wi*

na ja

Schon "F-Zero" war für mich, obwohl als gutes Spiel erkannt, nicht der Hochgeschwindigkeitshit, den viele meiner Kollegen in ihm sahen. Zumindest beweist "Hyperzone", daß man trotz ähnlichem Bildschirmaufbau vieles noch schlechter machen kann. Hyper Zone ist eher ein neuzeitliches "Eliminator" (vielleicht erinnert sich noch jemand ans Debüt-Spiel des "Nebulus"-Erfinders?), denn ein ausgewachsenes Rennspiel. Ehrgeizige Konkurrenzfahrzeuge fehlen, dafür schlägt man sich mit unidentifizierbaren, da grafisch biederen "Dingern" herum. Nach zwei Runden langweilt das phantasielose und unoriginelle Gerase trotz tapfer arbeitendem 3-D-Chip.



Doppeltes Lottchen



Der Obermotz des Rollenspiels ist ein harter Brocken (Final Fantasy Legend 2)

Final Fantasy Legend

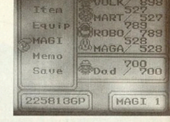
Teil 2 & Das Adventure

In Europa fristet die Rollenspielserie "Final Fantasy" unverdienterweise ein Mauerblümchen-Dasein. Nur ein Game-Boy-Modul aus der Serie, das Spezial-Szenario "Final Fantasy Legend", gab's bislang hierzulande zu kaufen. In Japan und den USA schöpfen Rollenspieler aus einem ganzen Final-Fantasy-Repertoire. Für das NES gibt es bislang drei Module, der vierte Teil (in den USA Teil 2 genannt) ist erst kürzlich für das Super Famicom erschienen (siehe Test in dieser Ausgabe).

Größter Nachteil der Originalspiele aus dem fernen Osten: Die japanische Sprache stellt auch Hobbylinguisten vor große Probleme. Nun sind zwei weitere, englischsprachige Module für den Game Boy fertig. Der offizielle Final-Fantasy-Legend-Nachfolger und ein weiterer Titel, der durch den Zusatz "Adventure" kenntlich gemacht ist. Während sich "Final Fantasy Legend 2" grafisch und spielerisch eng am Vorläufer orientiert, präsentiert sich das Action-Adventure "Final Fantasy Adventure" im "Zelda"-Gewand.

Im reinrassigen Rollenspiel Final Fantasy Legend 2 steuert Ihr, wie schon im Vorgänger, eine vierköpfige Abenteurergruppe durch Ländereien, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Eure Aufgabe ist es, besondere Steine, "Magis" genannt, wiederzubeschaffen. Insgesamt sind 77 dieser Magis in neun Welten, die nochmals in 15 unterschiedliche Gebiete unterteilt sind, versteckt. Zu Beginn des Spiels kann die Party aus vier verschiedenen Rassen zusammengestellt werden. Zur Wahl stehen Menschen, Mutanten, Monster und Roboter. Je nach Rasse entwickeln sich die einzelnen Figuren im Laufe des Spieles etwas anders. Menschen, Roboter und Monster eignen sich besonders für grobe Prügeleien, Mutanten entpuppen sich als zünftige Zauberer.

Im großen und ganzen gibt es bei Final Fantasy Legend 2 nur wenige, aber entscheidende Unterschiede zum Vorläufer. Gleich geblieben sind das Kampfsystem (rundenweise) und eine Hundertschaft Gegenstände, die Ihr finden und kaufen könnt. Im Gegensatz zum ersten Modul dürft Ihr dank Batterie nun drei Spiel-



Bei beiden Spielen gibt's auf Knopfdruck eine Charakterstatistik

Hier hat der geplagte Rollenspielfan wahrhaft die Qual der Wahl. Beide Module aus der Final-Fantasy-Familie stehen ihren großen Brüdern auf NES und Super Famicom in puncto Spielspaß in nichts nach. Natürlich sind aufgrund des kleineren Speicherplatzes der Game-Boy-Module geringe Abstriche bei der Komplexität zu machen, aber an dem Rollenspiel wie auch am Action-Adventure knabbern selbst Experten einge Tage. Neben dem spielerischen Gehalt brillieren beide Programme durch technische Detailfülle. Die Grafiken für Monster, Dungeons und Städte sind liebevoll gezeichnet, die unterschiedlichen Musikstücke akribisch und abwechslungsreich komponiert. Ein Gag des Rollenspiels: In den Kneipen der Städte können alle Musikstücke mittels Jukebox abgespielt werden. Es fällt schwer, einem der beiden Spiele den Vorzug zu geben. Beide Final-Fantasy-Versionen haben ihren eigenen Reiz, spielen sich fantastisch und sorgen für erhöhten Batterieverbrauch. Meine persönliche Empfehlung: kauft Euch beide.

STECKBRIEF

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Square, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 80%

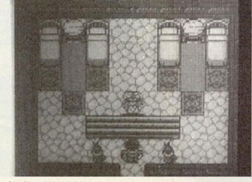
Grafik: 71% | Sound: 68% | Schwierigkeit: leicht

STECKBRIEF

Genre: Action-Adventure
Hersteller: Square, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 81%

Grafik: 74% | Sound: 70% | Schwierigkeit: mittel





Im Vergleich: Final Fantasy IV auf Super Famicom und das Action Adventure auf dem Game Boy

stände statt nur einem speichern. Eine besondere, neue "Memo"-Funktion behält alle Hinweise, die Ihr im Laufe des Spiels erhaltet. Stolpert Ihr beispielsweise über den Namen "Ashura", tauchen alle Hinweise, die Ihr später zu diesem Namen bekommt, unter dem entsprechenden Stichwort (Ashura) in der Memoliste auf.

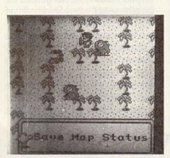
Ein weiterer Unterschied ist das geänderte Beförderungssystem. Mußtet Ihr Euch im ersten Spiel neue Hitpoints oder verbesserte Eigenschaften noch im Laden kaufen, erfolgen Beförderungen jetzt automatisch. Ebenfalls neu sind besondere Spielfiguren, die sich Euch unterwegs zeitweise anschließen. Meistens bleibt dieser "fünfte" Charakter nur so lange bei Eurer Truppe, bis ein bestimmter Miniauftrag erledigt ist.

Halten sich die Unterschiede zwischen Final Fantasy Legend 1 und 2 noch in Grenzen, sieht's bei dem "Adventure"-Modul schon etwas anders aus. Hier ist deutlich zu sehen, daß statt eines reinrassigen Rollenspiels das Action-Adventure "Zelda" Pate gestanden hat. Statt einer ganzen Horde wird hier nur eine Solospielfigur durch das Märchenland Glaive gesteuert. Ein düsterer Herrscher, der fiese Dark Lord, hat Eure Freundin gekidnappt. Die holde Maid kann nur befreit werden, wenn Ihr einen Sagenbaum sowie einen Supersäbel findet.

Die Oberwelt von Galive nebst einigen Labyrinthen sind aus einer Draufsicht zu sehen. Wie in Zelda ist das Land in kleine, immer einen Bildschirm große Bereiche eingeteilt. Verlaßt Ihr das Bild, wird nicht gescrollt, sondern "umgeblättert". Dem Vorbild entsprechend tummeln sich zahlreiche kleinere Monster nebst ein paar extradicken Obermotzen in den einzelnen Abschnitten. Per herzhaftem Feuerknopfdruck (Knopf A) prügelt Ihr mit der aktuellen Waffe auf die Angreifer ein. Mit Knopf B wird entweder ein besonderer Gegenstand (z.B. eine Spitzhakke, um Geheimwände zu öffnen) aktiviert oder einer von gut einem halben Dutzend Zaubersprüchen ausgelöst.

Für jeden vertrimmten Gegner erhaltet Ihr Erfahrungspunkte. Ist eine bestimmte Anzahl erreicht, wird der Held befördert. Per Knopfdruck wählt Ihr selber aus, welche Eigenschaften (Stärke, Ausdauer, Willenskraft und Weisheit) der Figur angehoben werden. Kämpfernaturen verteilen Punkte eher auf Muskelkraft; wer einen Magier heranzüchten will, sorgt für hohe Weisheitspunkte.

Damit Ihr das Abenteuer nicht in einem Rutsch durchspielen müßt, wurde auch diesem Modul eine Batterie verpaßt. Beiden Programmen liegt jeweils ein rund 80 Seiten starkes englisches Handbuch und eine farbige Landkarte bei. Testmuster von Galaxy. *mh*



Unverkennbar ist die Ähnlichkeit zu Zelda: Das Action-Adventure gleicht dem Vorbild fast wie ein Ei dem anderen

Super

Ihr solltet schon einmal alle Akkus aufladen und mehrere Batteriesätze kaufen: Wer sich eines der beiden Module anschafft, wird für die nächste Zeit exzellent unterhalten. Es ist immer wieder erstaunlich, was man mit der nötigen Kreativität aus dem kleinen Game Boy herausholen kann: Wer Final Fantasy Legend mochte, wird auch vom zweiten Teil begeistert sein. Am bewährten Spielprinzip hat sich kaum etwas geändert; sieht man einmal von der neuen, sehr tüchtigen Roboterrasse und den neuen Speichermöglichkeiten ab. So ist die Verlokkung groß, sich für Stunden zu verkriechen und auf die spannende Suche nach den verschwundenen Magi zu gehen. Wer es etwas hektischer und aktionsgeladener mag, kann auf das Adventure ausweichen und sich dort elegant durch den riesengroßen Kontinent prügeln. Vor diesen Modulen können so manche "ausgewachsenen" Computerspiele nur noch den Hut ziehen.

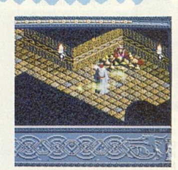
Die Hard

The Immortal



Will Harveys grafisch herausragende Kerkerwanderung wurde kompetent vom Amiga auf das Mega Drive übertragen. Inhaltlich hat sich nichts verändert: Ihr steuert einen graubärtigen Zauberlehrling durch sechs Dungeon-Levels, um Euren Lehrmeister zu befreien und nebenbei einer ganzen Monstermenagerie das Fürchten zu lehren. Viele nützliche, teils gar mächtig magische Gegenstände werden erbeutet, gefunden oder eingekauft, während Plaudereien mit Dungeon-Passanten manche Hilfestellung bieten. Wer alle Fallen eines Levels überlebt und die Rätsel knackt, erhält ein Paßwort und Zugang zum nächst tieferen Stockwerk.

Erfreulich, daß die größte Schwachstelle der Vorlage ausgebügelt wurde: Während eines Zweikampfes "zoomen" die Kontrahenten auf die volle Bildschirmgröße heran und erleichtern so (auch durch die Einführung einer Ausdauer- und Gesundheitsanzeige) das Zuschlagen und Ausweichen. Die vielfältigen Todesarten einer Spielfigur, schon beim Vorbild der grafische Hit, spielen sich so jedoch ebenfalls überdimensional vor dem Spielerauge ab. Nicht ganz jugendfrei... Testmuster von Flashpoint. *wi*



Qualität statt Quantität: The Immortal baut auf Atmosphäre.



Genre: Action-Adventure
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

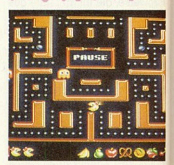
MEGA DRIVE 78%

Grafik: 75% Sound: 64% Schwierigkeit: mittel

Doppelt gemoppelt

Ms. Pac-Man

Das Mega Drive war bislang eines der wenigen Videospielsysteme, das nicht vom "Pac-Man"-Virus infiziert wurde. Nachdem sich Atari Games entschlossen hat, unter dem Tengen-Label Module für Segas 16-Bit-Boliden zu veröffentlichen, konnte die Immunität natürlich nicht mehr lange Bestand haben. Bevor in Kürze die 3-D-Variante "Pac-Mania" auf uns zukommt, wird "Ms. Pac-Man" präsentiert. Im Vergleich zum Arcade-Original wurden jede Menge neue Labyrinthe, verschiedene Spielmodi und der "Pac-Booster" hinzugefügt. Alles in allem warten 36 vertikal scrollende Geisterbahnen, durch die Ms. Pac-Man entweder klassisch-gemütlich oder modern-flott dank Pac-Booster schlendert. Ein ungeahnt witziger Zwei-Spieler-Modus (im Team oder gegeneinander) ergänzt das muntere Pillenfressen. Logischerweise kann das einfache Spielkonzept mit der Komplexität moderner Geschicklichkeitsspiele nicht mithalten, trotzdem hat mich das Modul überzeugt. Entweder man liebt's oder man ignoriert's – das Prädikat "Beste Ms. Pac-Man-Variante aller Zeiten." ist der Tengen-Adaption allerdings nicht zu nehmen. Testmuster von Theo Kranz. *mg*



Neue Labyrinthe sorgen für gepflegte Abwechslung

STECK BRIEF

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Tengen, Zirka-Preis: 100 Mark

MEGA DRIVE 66%

Grafik: 40% Sound: 25% Schwierigkeit: einstellbar

Genetischer Fehltritt

Shadow of the Beast

na ja

Im Tempel Nekropolis werden genetische Experimente an unschuldigen Kindern durchgeführt, um grauenhafte Geschöpfe mit gewaltigen Kräften zu erschaffen, die den Obermotz beschützen sollen. Eines dieser Geschöpfe verweigert jedoch den Dienst und macht sich statt dessen auf, seinen Veranstalter zu eliminieren. "Shadow of the Beast", das vor zwei Jahren bereits für den Amiga erschien, ist ein Geschicklichkeitsspiel, in dem Ihr mehrere Levels durchlauft und mit gezielten Hieben oder Schüssen eine Handvoll Gegner aus dem Weg räumt. Ihr seht das Spielfeld von der Seite und könnt auf Leitern klettern und Euch ducken.

Insgesamt ist die Mega-Drive-Version wesentlich einfacher zu spielen als der Amiga-Vorgänger. Die Kollisionsabfrage ist ungenauer, man trifft leichter. Spielerisch bleibt aber nicht viel übrig: Wenige, langweilige Gegner, die mit einem Schlag verschwinden und magere Hüpf- und Klettereinlagen. Auf dem Amiga war wenigstens der Sound spektakulär, was man von dem Mega-Drive-Gequäke nicht behaupten kann. Finger weg von dieser total unnötigen Umsetzung. *ri*



Der erste Level wird aus vielen Paralax-Ebenen aufgebaut

STECKBRIEF
Genre: Action
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark

MEGA DRIVE 34%
Grafik: 67% Sound: 31% Schwierigkeit: leicht

Hardcore-Games

Speedball 2

gut

Nach diesem Spiel lechtzt jeder Endzeitfreak: Der Matador aller Sportarten des 21. Jahrhunderts ist auferstanden. Mit Eurem Team "Brutal de Luxe" bolzt Ihr durch die Liga des beliebtesten und blutigsten Sports des neuen Jahrhunderts. Weiterhin stehen ein "Knock Out" oder der Kampf gegen einen zweiten Spieler zur Wahl. Ziel ist es, eine Metallkugel mit Hilfe sämtlicher faulen Tricks in das Tor der gegnerischen Mannschaft zu ballern. Die scrollende Kampfarena bietet auch andere Punktespender an: Multiplikatoren, Bonusfelder und das Zusammenschlagen eines Gegners bringen wertvolle Zähler. Dabei läßt sich sogar Geld herausschlagen. Die Kohle dürft Ihr dann ins Training der Mannschaft investieren.

"Speedball 2" bietet härteste Actionkost und massig Spielspaß à la Bitmap Brothers. Grafik und Sound sehen gegenüber dem Original zwar eine Idee abgespeckter aus, lindern aber den prachtvollen Brutalo-Spaß nicht die Bohne. Nach anfänglicher Hektik und Frustration motiviert Speedball 2, dank Paßwortsystem, ungemein. Für Sportfans, die gern harte Spielchen knacken, empfehlenswert. Testmuster von Game-Play. *kn*



Die besten Torszenen dürft Ihr in Zeitlupe genießen

STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Imageworks, Zirka-Preis: 110 Mark

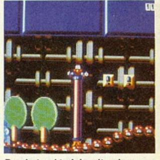
MEGA DRIVE 73%
Grafik: 70% Sound: 60% Schwierigkeit: schwer

Megaflunder

Robocod

gut

Lang hat's nicht gedauert mit der Mega-Drive-Version von "Robocod". Kein Wunder, der Unterwasseragent bietet sich für eine Umsetzung geradezu an: Er ist bunt, lustig und hüpft frohgemut durch die Gegend. Wie in der Computerversion, muß auch der Modul-Pond neun, in mehrere Abschnitte unterteilte Levels von den bösen Helfern des verrückten Dr. Maybe befreien. Um dieser Aufgabe besser gewachsen zu sein, ist das geheime Fischstäbchen mit einer eisenharten Panzerung ausgerüstet, mit der Feinde einfach zerquetscht werden. Zusätzliche Extras frischen die Lebensenergie auf und machen kurzfristig unverwundbar. Wer ein magisches Kreuz findet, darf sich über ein Extraleben freuen. Der Mega-Drive-Pond hat gegenüber seinem Kollegen von der Amiga-Fraktion um eine Flossenbreite zugelegt: Er steuert sich etwas weicher über die Plattformen. Auch das leichte Ruckeln der Computerversion hat man dem fischigen Agenten abgewöhnt. Leider krankt auch die Modul-Version unter dem Mangel an Extras und Spielelementen: Für Plattformprofis läßt so die Motivation etwas nach. *vw*



Pond streckt sich mit seinem Superanzug zur Decke

STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Electronic Arts, Zirka-Preis: 120 Mark
MEGA DRIVE 73%
Grafik: 80% Sound: 66% Schwierigkeit: mittel

Kampfsportinflation

Ninja Gaiden

geht so

Das "Ninja" im Titel verrät's: Segas neuester Actionstreich fürs Game Gear ist ein äußerst prügellastiges Jump'n'Run im "Shinobi"-Stil. Mit einer Feuertaste wird gesprungen, mit der anderen laßt Ihr Eure Klinge kreisen. Drei von insgesamt vier Levels bieten Altbewährtes in grafisch hübscher Kulisse: Gruben und andere Hindernisse werden übersprungen, Feinde gemeuchelt und Extras (die gibt's im Überfluß) eingesammelt. Der jeweilige Endgegner residiert in einem bildschirmgroßen Extra-Level; dort müßt Ihr mindestens ein knappes Dutzend Treffer anbringen, um Paßwort und Zugang zum nächsten Abschnitt zu erhalten. Nur im dritten Level sieht die Aufgabenstellung radikal anders aus: Ihr erklettert ein vertikal scrollendes Hochhaus und müßt dabei herunterfallenden Gegenständen und lästigen Tieren ausweichen bzw. ihnen eins auf den Deckel geben. Nett, aber nicht weltbewegend: Falls Ihr mit nur vier mittelmäßig langen Levels auskommt, könnte Euch Ninja Gaiden die Zeit bis zum Erscheinen der nächsten offiziellen Shinobi-Version verkürzen.

Testmuster von Contitronic. *wi*

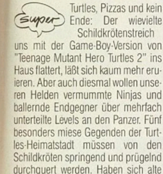


Der zweite Endgegner attackiert Euch durchs Bullauge

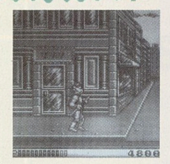
STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega, Zirka-Preis: 70 Mark
GAME GEAR 68%
Grafik: 69% Sound: 60% Schwierigkeit: mittel

Pizzamarathon

Teenage Turtles 2



Turtles, Pizzas und kein Ende: Der wievielte Schildkrötenstreich uns mit der Game-Boy-Version von "Teenage Mutant Hero Turtles 2" ins Haus flattert, läßt sich kaum mehr eruieren. Aber auch diesmal wollen unseren Helden vermummte Ninjas und ballernde Endgegner über mehrfach unterteilte Levels an den Panzer. Fünf besonders miese Gegenden der Turtles-Heimatstadt müssen von den Schildkröten springend und prügelnd durchquert werden. Haben sich alte Turtles-Fans dank unveränderter Steuerung schnell warmgespielt, sollten sie dennoch auf Überraschungen gefaßt sein: Je nach Level muß auch geklettert, geskatet oder Lift gefahren werden, während der Bildschirm nicht nur horizontal, sondern auch vertikal scrollt. Pizzas (zur Energieauffrischung) und Bonusrunden gibt's



Grafik de Luxe: Der zweite Handheldstreich der Turtles.

ebenfalls. Konami hat's mal wieder geschafft, ein grafisch hervorragendes Actionspiel auf den Bildschirm zu zaubern. Selbst die Hintergründe und Explosionseffekte sind geschickt gezeichnet und durchgestylt wie selten zuvor. Außerem bietet Turtles 2 viel Abwechslung und ein paar Gags: Prügelfans müssen zugreifen. Testmuster von Konami. *wi*



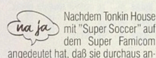
STECKBRIEF
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Konami, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 79%

Grafik: 79% Sound: 77% Schwierigkeit: mittel

Zwei-Stufen-Stückwerk

Tonkin Soccer



Nachdem Tonkin House mit "Super Soccer" auf dem Super Famicom angedeutet hat, daß sie durchaus ansprechende Sportspiele produzieren können, schicken sie nun "Tonkin Soccer" auf den Platz. Anfangs seht Ihr das Spielfeld aus der Vogelperspektive – gescrollt wird ausschließlich von oben nach unten und zurück. Sobald Ihr einen langen Paß spielt oder volle Pulle abzieht, wird auf eine zweite Perspektive umgeblendet. Zwar seht Ihr nach wie vor alles von oben, dafür ist jetzt der ganze Platz abgebildet – der Übersicht wegen. Nähert sich der Ball einem relevanten Spieler, verfolgt Ihr das Geschehen wieder aus der Nähe. Via Link-Kabel tretet Ihr gegeneinander an, Solo-Dribbler dürfen sich auf ein Trainingsmatch (acht Teams) oder eine Mini-WM einrichten. Leider bleibt auch dieses Fußball-



Kicker-Kompetenz sucht man leider vergebens

modul hinter den Erwartungen zurück. Ein paar Turniere werden ausgetragen, danach verschwindet's in der Schublade. Öde Grafik, kaum Spielwitz, zu unübersichtlich – der Game Boy ist für rasante Sportspiele leider nicht sonderlich geeignet. Ausnahmen wie "Golf" und "Tennis" von Nintendo bestätigen die Regel. Testmuster von Contitronic. *mg*




STECKBRIEF
Genre: Sport
Hersteller: Tonkin, Zirka-Preis: 70 Mark

GAME BOY 55%

Grafik: 45% Sound: 38% Schwierigkeit: mittel



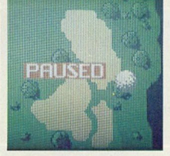
Halley Wars

Das einzig Außergewöhnliche an der Vertikal-Ballerei "Halley Wars" ist die Tatsache, daß Ihr die Feinde nicht ungeschoren entkommen lassen solltet. Durchbrechen zu viele Aliens die Front, droht ein vorzeitiges "Game Over". Ansonsten gilt: Mittelmaß im Überfluß. Grafik, Sound, Extras, Gegner: ohne Überraschung, alles schon gesehen. Halley Wars ist Durchschnittsaction mit einer Handvoll Levels. Bestenfalls für Baller-Freaks interessant. Testmuster von Contitronic. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Taito
Zirka-Preis: 70 Mark

GAME GEAR 51%

Grafik: 48% Sound: 43%
Schwierigkeit: einstellbar



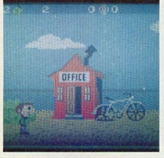
Awesome Golf

Während sich die Game-Gear-Konkurrenz mit "World Class Leaderboard" schmückt, fährt Atari "Awesome Golf" auf. Ganz so gut wie der Computerspieleklassiker gefällt das Lynx-Modul zwar nicht, aber Golffans dürfen bedenkenlos zugreifen. Awesome Golf ist ein gutes Vogelperspektivengolf mit drei Plätzen, einer Menge Optionen und guter Grafik mit kleinen 3-D-Einlagen. Prachtschläge gelingen ebenso wie Irrläufer in Bunker, Teich oder Gestrüpp. Testmuster von Atari. *mg*

Genre: Sport
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 71%

Grafik: 70% Sound: 64%
Schwierigkeit: mittel



Scrapyard Dog

Eine der wenigen Eigenentwicklungen fürs Lynx beschert uns der Geschicklichkeitstest "Scrapyard Dog". Das Modul ist allerdings weniger für Arcade-Profis als für jüngere Spieler geeignet. Man hüpft wenig inspiriert durch 15 Levels, kauft ab und zu ein Extra und sucht seinen entführten Lieblingsköter. Alles in allem ganz nett, aber langfristig zu langweilig und ideenlos. Grafik und Musik schließen sich dem mittelmäßigen spielerischen Niveau an. Testmuster von Atari. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 51%

Grafik: 52% Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel



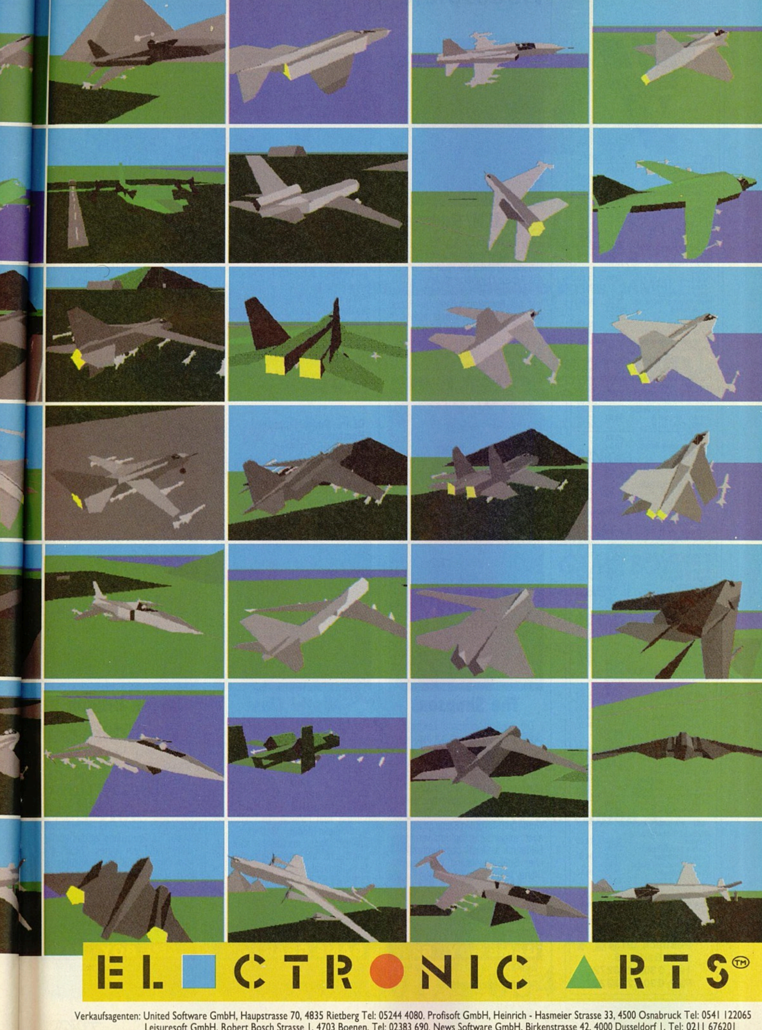
Robotron 2084

The show goes on: Ein weiterer Arcade-Oldie wurde auf dem Lynx verewigt. "Robotron 2084" war eines der ersten reinrassigen Ballerspiele. Auf dem Bildschirm seht Ihr ein paar Dutzend kleine Sprites herumwuseln. Eines davon seid Ihr, der Rest größtenteils Feinde. Ihr dürft in alle Richtungen laufen und schießen – sind alle Gegner eliminiert, lockt der nächste Level. Trotz fehlender Extras hat mir das perfekt umgesetzte Robotron Spaß gemacht: simpel, aber motivierend. *mg*

Genre: Action
Hersteller: Shadowsoft
Zirka-Preis: 80 Mark

LYNX 66%

Grafik: 34% Sound: 28%
Schwierigkeit: schwer


ELECTRONIC ARTS™

S.T.U.N. Runner

Im Gegensatz zu den oberlangweiligen Computerversionen bringt die Lynx-Umsetzung etwas der Rasanz rüber, die das Arcade-Original vermittelt. "S.T.U.N. Runner" ist ein 3-D-Geschicklichkeitstest mit Rennatmosphäre. Die Röhre, durch die Ihr flitzt, kommt ordentlich schnell und fließend auf Euch zu. Wer den Automaten mochte, darf zugreifen. Es gibt keine bessere Heimversion. Allzu intelligent ist das Spielprinzip allerdings nicht. Lobenswert: die Sprachausgabe. Testmuster von Atari. *mg*

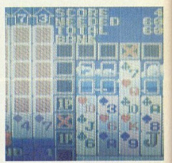
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Atari
Zirka-Preis: 80 Mark
LYNX 64%
Grafik: 69% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: mittel



Sonic the Hedgehog

Die Game-Gear-Variante der rasanten Igel-Hetzjagd entspricht fast 100prozentig dem Master-System-Vorbild. "Sonic" bleibt ein erstklassiges Jump'n'Run, das den Game Gear technisch ausreizt. So flottes Scrolling in alle Richtungen, gepaart mit vielen, prima durchdachten und grafisch beeindruckenden Levels, erlebt man selten. Ein Muß für Game-Gear-Freaks – selbst wenn man schon die Mega-Drive-Version hat. *mg*

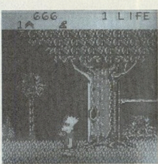
Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME GEAR 81%
Grafik: 83% **Sound: 63%**
Schwierigkeit: mittel



Solitaire Poker

Eine Mischung der beiden Kartenspiele Poker und Solitaire bietet das gleichnamige Modul fürs Game Gear. In "Solitaire Poker" müßt Ihr die Spielkarten in einer 5x5-Matrix so geschickt ablegen, daß Ihr vertikal und horizontal viele punkteträchtige Pokerkombinationen konstruiert. Für echte Poker-Freaks ist diese volkstümliche Variante nichts, ein Spielchen zur rechten Zeit wage ich dagegen gerne. Ein paar Varianten sowie ein Zwei-Spieler-Modus peppen das Denk/Glücksspiel auf. *mg*

Genre: Denkspiel
Hersteller: Face/Sega
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME GEAR 65%
Grafik: 43% **Sound: 62%**
Schwierigkeit: mittel



The Simpsons

Die köstlich-komische Zeichentricksippe "The Simpsons" hat inzwischen den Game Boy heimgesucht. Bart muß sich in einem Feriencamp mit Aufsehern, Bienenschwärmen, spießigen Klassenkameraden und anderen Widrigkeiten herumschlagen. Das horizontal scrollende Hüpf- und Springspiel wurde grafisch gut in Szene gesetzt, läßt aber spielerische Topform vermissen. Leider nur ein leicht überdurchschnittlicher Softwareaufstand des Anarcho-Clans. Testmuster von Acclaim. *mg*

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 62%
Grafik: 62% **Sound: 61%**
Schwierigkeit: mittel



World Class Leaderboard

Für Golffans schlägt die Stunde der Wahrheit: "World Class Leaderboard" bietet alles, was ein klasse Golfspiel auszeichnet. Leider wurde bei der Master-System-Umsetzung (wieder mal 1:1) der Handheld-Aspekt nicht bedacht: keine Batterie, kein Paßwort, kein spezieller Mehr-Spieler-Modus. Wen das nicht stört, erhält eine realistische, abwechslungsreiche und langfristig motivierende Golfsimulation. *mg*

Genre: Sport
Hersteller: U.S. Gold
Zirka-Preis: 80 Mark
GAME GEAR 80%
Grafik: 74% **Sound: 53%**
Schwierigkeit: mittel



Double Dragon 2

Mit "Double Dragon 2" flatterte uns ein würdiger Nachfolger des Prügelklassikers ins Haus: Allein oder mit einem menschlichen Mitstreiter wird vor horizontal scrollendem Hintergrund mit Kick-Sprung und harter Faust aufgeräumt. Die Schlagvarianten sind recht begrenzt; dafür überrascht das Spiel mit schmucker Grafik und ordentlichem Sound. Für Prügelfans ist das kompetente Modul ein klares "Muß". Der Schwierigkeitsgrad dürfte Anfänger jedoch verschrecken. *wi*

Genre: Action
Hersteller: Acclaim
Zirka-Preis: 70 Mark
GAME BOY 74%
Grafik: 74% **Sound: 68%**
Schwierigkeit: schwer

dynatex

Videospielhändler des Jahres 1991

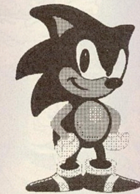
Gewählt von den Lesern des ultimativen Videospielemagazins GAMBLE!



NEO GEO		SEGA MEGA DRIVE		Nintendo SUPER FAMICOM	
NAM 1975	199.-	E-Swat	49.-	Big Run	69.-
Baseball 2020	329.-	Quak-Shot	99.-	Caveman Ninja	139.-
8Man	329.-	Rolling Thunder II	109.-	Zelda III	139.-

SEGA GAME GEAR		ATARI LYNX		Nintendo GAME BOY	
Axe Battler	69.-	Chequered Flag	79.-	Final Fantasy II	79.-
Galaga 91	69.-	Stun Runner	79.-	Final Fantasy Adv.	79.-
Ninja Gaiden	69.-	Viking Child	79.-	Robocop II	69.-

Versand:
Dynatex GmbH
Natorper Str. 6
4755 Holzwickede



Laden:
Dynatex GmbH
Brückstr. 42 - 44
4600 Dortmund 1

Händleranfragen erwünscht.

Tel: (02301) 4134 oder 4153
Fax: (02301) 2634

ARCADE AT HOME



Die Mega-Arcade-Konsole mit Neo Geo Stick, Arcade Power Stick und Konamis "Vulcan Venture"-Platine.

Wer kennt nicht die zahlreichen Abende, an denen vor dem Kinobesuch noch einmal ordentlich in der Spielhalle um die Ecke abgezockt wird. Doch der Spaß hält sich, trotz toller Automatenhardware, in Grenzen. Schuld daran ist nicht zuletzt das nervenaufreibende "Insert Coin" und der darauf folgende "Plumps" Eurer Münzen — ein ordentliches Arcade-Spielchen ist nicht gerade billig. Doch aufgepaßt: Besserung ist in Sicht. Wer Automaten liebt und das nötige Kleingeld entbehren kann, darf sich jetzt über eine interessante Hardwarebastelei freuen.



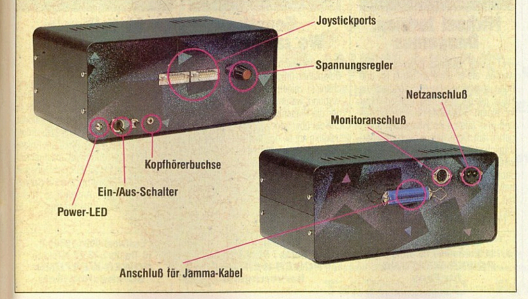
Mit der Mega-Arcade-Konsole dürft Ihr "Aliens" nun zu Hause spielen

Klaus Wolf aus Neuwied hat ein Gerät entwickelt, mit dem Ihr alle Arcade-Platinen mit dem "Jamma"-Anschluß zu Hause abspielen könnt. Dafür braucht Ihr lediglich einen Fernseher oder Monitor mit einer handelsüblichen Scart-Buchse. Das Maschinchen trägt den klangvollen Namen **Mega Arcade Konsole** (MAK), ist nicht größer als ein Brotkasten (20 x 10 x 15 cm) und läßt sich problemlos auf Eurem überfüllten Schreibtisch unterbringen.

An der Vorderfront befindet sich der "Ein-/Aus"-Schalter, ein Regler für die 5-Volt-Betriebsspannung (bei einigen Platinen sind Feineinstellungen nötig — aber problemlos zu bewerkstelligen) und zwei Anschlüsse für Joysticks. Der Neo Geo Stick paßt ohne weiteres, Segas Arcade Power Stick kann eingesandt und nach kurzem Umbau ebenfalis benutzt werden (bleibt dabei Mega-Drive-kompatibel). Weiterhin findet Ihr auf der Vorderseite des Gerätes eine Kopfhörerbuchse. Per Cinch-Stecker kann sogar Eure Stereoanlage mithören. Die Rückseite bietet den Netzanschluß, die Buchse für das mitgelieferte Monitorkabel und den Jamma-Kabelanschluß.

Jetzt fehlt nur noch die nötige Software. Welche Spiele laufen nun auf dieser Maschine und woher kann ich sie beziehen? Prinzipiell laufen alle Automatenspiele, die mit einem Joystick gespielt werden. Arcade-Titel, die eine besondere Hardware bieten (z.B. Rennspiele à la "Out Run" oder "Rad Mobile") könnt Ihr nicht benutzen. Auch einige ältere Spiele, wie den Klassiker "Asteroids", müßt Ihr abschreiben. Fast alle neueren Platinen (etwa ab '84) sind dank "Jamma"-Adapter in hundertprozentiger Automatenqualität zu genießen.

Die Kehrseite der Medaille ist allerdings der Preis. Während das Grundgerät mit 700 Mark noch erschwinglich ist (ohne Joysticks), schlagen die Platinen ganz schön zu Buche. Eine nagelneues Spiel dürfte um die 2000 Mark kosten. Erschwinglich werden jedoch ältere, weniger erfolgreiche Titel. Hier könnt Ihr zwischen 200 und 400 Mark so manches Schnäppchen schlagen. Diverse Automaten-Fachzeitschriften bieten sich als Quelle an. Wer sich dieses schnuckelige Teil anschaffen will, der sollte sich an den M&B-Versand in Niederzissen wenden. Diese Firma bietet auch ein paar nette Arcade-Platinen an. *kn*



MUSIK BÜCHER FILM

An dieser Stelle wollen wir Euch über aktuelle Pop- und Rockmusik, neue Kino- und Videofilme sowie spannende Bücher und Comics informieren. Das bewährte Test-Team, bestehend aus Volker, Martin, Anatol, Michael, Heinrich und Winnie, kommt natürlich auch hier zum Einsatz. Welche CDs, Bücher, Comics, Videos oder Kinofilme besprochen werden, richtet sich danach, was die Redakteure gerade privat hören, lesen oder anschauen. Die Wertungen sehen auf diesen Seiten allerdings etwas anders aus. Wir stufen die vorgestellten Produkte in fünf "Qualitätsstufen" ein. Diese reichen von **hervorragend**, über **empfehlenswert**, **durchschnittlich** und **für Fans** bis hin zu einem niederschmetternden **mangelhaft**. *mg*

COMPACT DISC



The Blessing: Prince of deep Water

Unverhofft kommt oft: Das eher unbekannte Rock-Quartett "The Blessing" legt sich mächtig ins Zeug. Effektreiche, wohltemporierte Power-Musik quillt aus den Hochtonkalotten. Lobenswert: Nicht nur die Texte erzählen Storys, auch akustisch paßt's. Trotz epischer Länge driften die Lieder selten ins Belanglose ab, fesseln den Zuhörer mit immer neuen Stilelementen. Wer auf handfesten Erlebnis-Rock zum aktiven Zuhören steht, darf zugreifen. Stimmungsvolles Highlight: "Back from Managua". *mg*

MCA MCD 10070
11 Tracks / 57:48 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Blues Band: Fat City

Populäre Blues-Musik, europagerecht aufbereitet: die Blues Band weiß, wie man sich verkauft — im positiven Sinn. Statt Hardcore-Melancholie à la John Lee Hooker zu verbreiten, machen die Engländer modernen Blues mit traditionellem Touch. Die Arrangements sind durchgehend wuchtig: mal fetzig, mal dezent, Bläser legen sich leidenschaftlich ins Zeug. Die Songs gehen ins Ohr, sind kompetent und ohne Verfallsdatum. Genau die richtige CD, gefahrlos in Blues-Musik reinzuhören — nicht nur für Blues Brothers. *mg*

RCA PD 75100
12 Tracks / 51:23 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMPACT DISC



Enya: Shepherd Moons

Eile mit Weile: Langsame, getragene Kompositionen prägen den seichten Silberling. Einige Songs könnten bei Sir Arthurs Ritterrunde erklingen, andere pflegen klassische oder orchestrale Elemente. Wer nicht rege aufpaßt, darf sich über eingeschlafene Füße nicht wundern. Sicherlich lockt die engagierte Chanteuse mit beruhigenden Elementen, etwas mehr Dynamik hätte dem Album allerdings gut getan. Entweder schwebt Ihr auf Wolke 7 oder die CD landet auf dem Altmüll. *mg*

Wea 9031-75572-2
12 Tracks / 43:34 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC

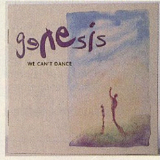


Michael Jackson: Dangerous

Er wollte wohl noch kommerzieller werden, als er ohnehin schon ist, und holte sich einen Rap-Produzenten ins Haus, der die typischen Jackson-Fetzer in einem Allerwelts-Hämmerrythmus und drei Jahre alten Harmonien untergehen läßt. Dann gibt es noch drei unerträgliche Schmachtfetzen und einige wenige Lichtblicke, die den Michael Jackson erahnen lassen, der mal das meistverkaufte Album der Welt gemacht hat. Gebt mir den "alten" Jackson wieder! *bs*

Sony/Epic 465802-2
14 Tracks / 77:06 Minuten
POWER-WERTUNG:
für Fans

COMPACT DISC



Genesis: We can't dance

Heissa! Nach den letzten schlappen Soloplatten (inklusive Mike and the Mechanics) zeigen sie im musikalischen Verbund, warum sie alle fünf Jahre wieder die Plattenhitlisten anführen. Manche der überlangen Stücke fangen recht behäbig an, so daß man geneigt ist, die Vorlauftaste zu drücken — aber durchhalten lohnt sich, die zweiten Hälften entschädigen. Bestes Beispiel: "Driving the last spike". Geradezu genial ist das Titelstück "I can't dance". Ein Ohrenschmaus für Genesis-Fans. *bs*

Virgin GEN CD 3
12 Tracks / 52:14 Minuten
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMPACT DISC



Matt Bianco: Samba in your casa

Wer südamerikanische Rythmen (handzahm pop-gespült) sucht, war bei Matt Bianco immer an der richtigen Adresse. Sieht man von ein paar ziemlich blöden "verhousten" und "verrapten" Nummern ab (die dummerweise gleich am Anfang der Platte liegen und Hörer abschrecken) bietet auch die neue Platte des Duos wieder die beliebten Harmonien und Melodiebögen. Unsere Anspieltips: "Let it whip" und "You're the Rhythm". *bs*

Eastwest 9031-75505-2
10 Tracks / 43:22 Minuten
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH

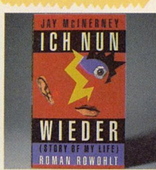


New York Trilogie

Paul Auster gilt zu Recht als eine der literarischen Entdeckungen der letzten Jahre. Die in der "New York Trilogie" vereinten Kriminalromane bestechen durch ausgeklügelte Wortspiele und eine überaus dichte Atmosphäre. Auster spielt virtuos mit den Erwartungen des Lesers und gibt den Geschichten ständig eine neue Wendung. Wer sich auf eine ungewohnte Lesereise einlassen will, ist hier an der richtigen Adresse. *vw*

ISBN: 3-49912548
Autor: Paul Auster
Preis: 12,80 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH

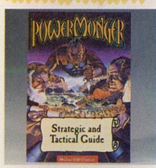


Ich nun wieder

Yuppie-Autor Jay McInerney, der mit seinem Erstlingswerk "Bright Lights, Big City" (verfilmt mit Micheal J. Fox) einen veritablen Erfolg verbuchen konnte, bleibt verliebt in sein Sujet. Auch in "Ich nun wieder" dreht sich alles um die zynische und kaputte Großstadtjugend. Seine unreifen Helden verlieren sich, wie gehabt, zwischen Drogenrausch und Designermöbeln. *vw*

ISBN: 3-49804329-3
Autor: Jay McInerney
Verlag: Rowohlt
Preis: 25 Mark
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

BUCH



Powermonger

United Software liefert den ultimativen Strategieführer für alle "Powermonger"-Verzweifelten. Unter der Federführung von Peter Molyneux hat das Bullfrog-Team an 27 Inseln den exemplarischen Weg zum Weltenherrscher aufgezeigt. Für jede der Inseln wird in Tagebuchform der Lösungsweg angegeben. Leider ist das Buch nur für Leute mit guten Englischkenntnissen geeignet, mit Schulenglisch steht Ihr bald im Wald. *vw*

Bezug: United Software
Autor: Bullfrog Software
Preis: 22,50 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

BUCH



Playmasters Compendium

Brenda Garno, die die Handbücher der Wizardry-Spiele in Szene setzt, schrieb das komplette "Playmaster's Compendium" für Wizardry VI. Hier findet der verzweifelte Abenteurer alle Karten, hilfreiche Lösungsvorschläge sowie eine Liste aller Gegenstände und Monster. *mh*

ISBN: 0-926846-61-2
Autor: Brenda Garno
Verlag: Import
Zirka-Preis: 40 Mark
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Der mit dem Wolf tanzt

"Den Westen kennenlernen, bevor es ihn nicht mehr gibt!" Der kriegsmüde Leutnant John D. Dunbar läßt sich an den äußersten Rand der Zivilisation versetzen. Die Weißen können sich noch ungetrübt ihren blindwütigen Schlächterorgien an den riesigen Büffelherden der Prärie hingeben und den letzten noch lebenden Indianern ihre Existenzgrundlage untergraben.

Das Thema des Films ist damit klar umrissen: Von seiner Gruppe isolierter Soldat erfährt in der Einsamkeit der Steppe die Freundschaft eines der letzten "wild" lebenden Siouxdörfer. Das Augenmerk der Filmhandlung liegt im vergnügten Vergleich der Kulturgegenspieler Indianer und Weiße. Lobenswert die Aussage Kevin Costners, an der im Grunde schon lange keiner mehr zweifelt: Daß die Indiander keineswegs die wilden, kulturlosen Barbaren waren, als die sie zu gegebener Zeit gerne hingestellt wurden.

Fast unmöglich, nicht schon von dem Kinofilm und seinen Inhalten gehört zu haben. Die internationale Fachpresse zollte den eingeheimsten sieben Oscars durchaus angemessenen Tribut. Nun auch auf Video. Und trotzdem: Die Schwächen der Kinofassung scheinen sich in der Heimversion zu multiplizieren. Während die kollosale Cinemascope-Landschaftsstimmung im Kino über so manch fehlende Straffheit in der Handlung hinwegtröstet, erzeugt ihr Wegfallen daheim nach 90 Minuten (der Hälfte) Laufzeit bereits eine wohlige Schläfrigkeit. Darum nur für Videofans ab 2x2 Meter großen Monitor zu empfehlen — für alle anderen: "Little Big Man" und "Der Mann den sie Pferd nannten" waren knapper-knackigere Filme zum Thema. *up*

Regie: **Kevin Costner**
Produzent: **Jim Wilson und Kevin Costner**
Drehbuch: **Michael Blake**
Darsteller: **Kevin Costner, Mary McDonell, Graham Greene, Rodney Grant**
Laufzeit: **ca. 173 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahren**
Video-Anbieter: **VCL/Carolco Communications GmbH**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

VIDEOFILM



Träume

Akira Kurosawa ist wohl hierzulande der bekannteste japanische Regisseur. Obwohl in seinem Mutterland nicht besonders hoch angesehen ("Viel zu westlich orientiert"), feierte Kurosawa mit Filmen wie "Die sieben Samurai", "Ran" und "Rashomon" in Europa und Amerika einen Erfolg nach dem anderen. Sein neustes Werk, "Träume", das unter großer Beachtung der Kritiker in Cannes und auf anderen Filmfestspielen lief, ist nun auf Video zu haben.

"Träume" als Film zu bezeichnen, wäre sicher vermessen und allein schon technisch nicht angebracht. Statt runden 115 Minuten linearer Handlung entführt Kurosawa den Betrachter in verschiedene, angeblich in sich abgeschlossen, filmische Traumseqenzen. Deutlich ist zu sehen, daß Kurosawa eigene Erinnerungen, Ängste und Vorstellungen in die Geschichten eingebracht hat. Das fängt bei der traumatischen Erzählung des kleinen Jungen an, der Waldgeister beobachtet und dafür bestraft wird. Die filmische Traumorgie steigert sich später über düstere Kriegserfahrungen zur apokalyptischen Angst vor einer nuklearen Katastrophe.

Wer bei Kurosawas Träumen einen Actionknaller à la "Die sieben Samurai" oder ein buntes Shakespeare-Drama im Stile von "Ran" erwartet, wird etwas enttäuscht, die Hand an der ungeöffneten Chipstüte, vor dem Flimmerkasten eindösen. Cineasten, die mit surrealistischen Bilderfluten klar kommen, oder auf Zelluloidkunst in Vollendung stehen, werden aufs Höchste zufrieden sein. Die "Träume" stimmen nachdenklich, regen zur anschließenden Diskussionsrunde an und liegen auch noch einige Tage später unverdaut im Magen des Kunstkenners. Träume ist ein schwerer Film, zudem sind einige der Sequenzen nur von Japanern zu verstehen und lösen in europäischen Gehirnen leises Unbehagen und Verwirrung aus. *mh*

Regie: **Akira Kurosawa**
Produzent: **Hisao Kurosawa, Mike Y. Inoue**
Drehbuch: **Akira Kurosawa**
Darsteller: **Martin Scorsese**
Laufzeit: **ca. 115 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 12 Jahre**
Videoanbieter: **Warner**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

VIDEOFILM



Fantasia

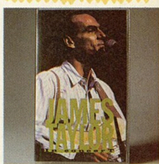
Walt Disney gilt als der Inbegriff der Comicgeschichte. Seine berühmten Figuren Mickey, Donald, Dagobert, Goofy, Pluto, Minnie und all die anderen niedlichen Wesen aus unzähligen Comicheften und Filmen haben unsere Jugendzeit versüßt und die eine oder andere Schulstunde verkürzt.

Unter all den Zelluloidwerken, in denen sich Disneys gezeichnete Helden tummeln, nimmt "Fantasia" eine Sonderstellung ein. Mit diesem Werk erfüllte sich Disney nicht nur einen langgehegten Traum, sondern betrat filmisches Neuland. Fantasia verquickt klassiche Musikstücke mit gezeichneten Bildern. Eine "echte" Handlung gibt's im Prinzip nicht. Das besondere daran ist, daß die teilweise psychedelisch anmutenden Farbkompositionen sowie der eigenständige Zeichenstil sich mit der passenden Musikuntermalung zu einem gigantischen Gesamtkunstwerk für die Sinne vereinen. Staunend verbringt der Zuschauer rund 2 Stunden vor dem Fernsehschirm. Das Farbenfeuerwerk und der gekonnte Einsatz des Philadelphia Orchestras unter der Leitung von Leopold Storowski, entrücken auch den abgebrühtesten Realisten in eine zauberhafte, vollkommene Welt aus Bild und Klang.

Obwohl schon ab 6 Jahren freigegeben, dürften Kinder mit Disneys Fantasien recht wenig anfangen können — statt ulkigem Comic-Klamauk gibt's bunte, manchmal verwirrende Bilder, die mit klassischer Musik unterlegt sind. Einen Versuch, sich zusammen mit den jüngeren Familienmitgliedern diesen Film anzuschauen, ist es aber allemal Wert. Fantasia gebührt ein besonderer Ehrenplatz, den es für rund 40 Mark zu kaufen gibt — schlagen Sie zu, bevor es zu spät ist, denn leider gibt es das Video nur für begrenzte Zeit zu kaufen. *mh*

Regie: **Walt Disney Productions**
Produzent: **Walt Disney Productions**
Drehbuch: **Walt Disney Productions**
Laufzeit: **ca. 112 Minuten**
FSK-Freigabe: **ab 6 Jahre**
Videoanbieter: **Bueno Vista**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

MUSIKVIDEO



James Taylor in Concert

James Taylor klampft und singt in gediegenem Ambiente: Von oben, unten, hinten, vorne, rechts-links, — wieder oben! Keine Frage, wer keinen Fernseher mit High-End-Aufrüstung hat, für den tut's — rein aus dem Bedürfnis nach Klangqualität — ein CD-Player viel besser. Nun noch die Frage nach der musikalischen Qualität: Wie schon die Filmaufnahmen der berückten Hörergemeinde zeigen: Besinnlich, zu Herzen gehend — was für trübe Herbsttage, Crosby- und Nash-angehaucht. *up*

SMV 49 098 2
ca. 70 Minuten / 13 Tracks
POWER-WERTUNG:
für Fans

MUSIKVIDEO

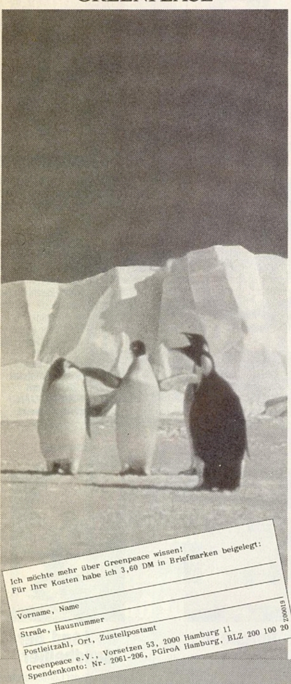


Alice in Chains: Live Facelift

Vorbei die Zeiten, als "Alice in Chains" sich noch als Vorgruppe von "Megadeath" um die rechte Endzeitstimmung mühte. Die US-Formation füllt längst allein die Konzertsäle. Mit Recht muß das Quartet den Vergleich mit den Heroen der Zunft nicht scheuen: Die hypnotisch langsamen Metal-Arrangements sind von einer Dichte und Intensität, die selbst musikalische Skeptiker in den Bann schlägt. Neben dem Konzertmitschnitt gibt's als Zugabe zwei Videos in schönster Metal-brutalo Manier. *vw*

SMV 49081-2
7 Tracks / ca. 36 Minuten
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

GREENPEACE



Die Antarktis wird ein Weltpark für alle. Wenn wir Menschen draußen bleiben.

Hol Dir den POWER Ordner!



Das stärkste Stück von POWER PLAY ist da !!!!! Der Ordner der steht – wie zementiert. Holt ihn Euch. Zum absoluten Knüllerpreis von 9,99 DM. Gleich Zuschlagen!!!

Telefonische Bestellung unter: 089/24 01 32 28



Ja, ich will____Exemplare des Original Power Ordners zum Super-Sensationspreis von 9,99 DM (zzgl. Versandkosten). Ich bezahle nach Erhalt der Sendung.

Name , Vorname

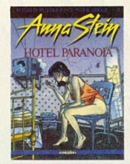
Straße, Nr.

PLZ, Ort

Datum, Unterschrift

Coupon einfach ausfüllen, ausschneiden, auf Postkarte kleben und einsenden an: Markt & Technik Leserservice, CSJ Postfach 14 02 20, 8000 München 5

COMICS



Hotel Paranoia

Die Journalistin Anna Stein hat ein Problem: Ihr ist es gelungen, belastendes Material über die korrupten Machenschaften einer Gruppe von Politikern zusammenzutragen. Nachdem sie im österreichischen Fernsehen die Veröffentlichung der Beweise angekündigt hat, schwebt sie in tödlicher Gefahr. Gemietete Killer sind ihr auf den Fersen. Sie kann die gedungenen Mörder zwar abhängen, doch dann tappt sie blindlings in eine andere Falle: Unter Drogen gesetzt, wird sie zu Liebesdiensten an wildfremden Männern gezwungen. Der Feind sitzt hinter den Spiegeln, sieht alles und filmt eifrig mit. Wenn die neugierige Reporterin ihre Ermittlungen nicht aufgibt, wird das pikante Fotomaterial veröffentlicht. Doch dann wird überraschend der Bautenminister Steinbach erschossen in seiner Jagdhütte aufgefunden. War es Mord oder Selbstmord? Und allen widrigen Umständen zum Trotz, versucht Anna Stein, den Dingen auf den Grund zu gehen.

Die beiden Österreicher Ronald Putzker und Günter Brödl haben nach ihrer mythisch-orientierten Trilogie "Aglaya" mit "Anna Stein" einen erotischen Thriller geschaffen, der zunächst einmal durch seine Bildsprache besticht. Klare Linien und ansprechende Seitenkompositionen können jedoch den (fehlenden) grafischen Einfallsreichtum nicht ersetzen und nicht ganz über die unglaubwürdige und abgedroschene Geschichte um unklar definierte Charaktere hinweghelfen. Manchmal rutschen die beiden Künstler zu tief unter die Gürtellinie, um noch ernst genommen zu werden. Um die Handlung zu straffen, hätte man aufgesetzte Szenen und viel Ballast herausschmeißen sollen.

Fazit: Als Politthriller ist "Hotel Paranoia" nicht gelungen, für Freunde fantasievoller Erzählungen dennoch empfehlenswert. *Eric Hegmann/wi*

Text/Zeichnung: **Putzker/Brödl**
Verlag: **Comicplus**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMICS



Corto Maltese: die Schweizer

Diesmal hat es Corto Maltese, den Einzelgänger und Individualisten aus der genial-flinken Feder des Manara-Idols Hugo Pratt, in die Schweiz verschlagen. Mit seinem Freund Jeremiah Steiner will der Kapitän ohne Schiff einen Alchimistenkongreß besuchen. Auf dem Weg dorthin machen die Beiden beim Schriftsteller Hermann Hesse halt. In dessen umfangreicher Bibliothek fällt Corto das Buch "Parzival" von Wolfram von Eschenbach in die Hände. Bei der Lektüre gelangt er in eine Traumwelt, die ihm eine andere Form der Realität vorgaukelt. Er trifft zunächst auf Klingsor, einen korrupten und schamlosen Ritter, der mit seinen lustigen Damen im "Schloß des Lasters" lebt. Er versucht die Ritterordnung des heiligen Grals, des Kelches des Abendmahls, der das Lebenselexier bewahrt, zu zerstören. Doch dieser furchterregende Gegenspieler des naiven Parzival ist Corto zunächst äußerst sympathisch. Statt ihn zu bekämpfen, macht er sich sogar daran, ihm zu helfen. Doch das ruft den Teufel persönlich auf den Plan. Ein Tribunal wird einberufen, an dessen Spitze Cortos Erzfeind und bester Freund Rasputin steht.

Hugo Pratt, der große Erzähler unter den Comiczeichnern, hat Corto Maltese seit der legendären "Südseeballade" eine weite Reise machen lassen. Nach Abenteuern in Sibirien und Schwarzafrika, Schatzsuche im Orient und Sex & Crime in Argentinien und Venedig, landet der charismatische Weltenbummler diesmal bei unseren eidgenössischen Nachbarn: In der Schweiz wird der Held mit den Mythen eines Vielvölkerstaates konfrontiert, deren Wurzeln nicht nur in der Artus-Sage liegen. Am Beispiel des entmannten Ritters Klingsor zeigt Pratt die literarische Suche des Nobelpreisträgers Hermann Hesse nach Erlösung und Befreiung auf. Was auf den ersten Blick schwerfällig und abgehoben klingt, entpuppt sich als Kleinod der modernen Comicliteratur: humorvoll und wunderschön. *Eric Hegmann/wi*

Text/Zeichnung: **Putzker/Brödl**
Verlag: **Comicplus**
Preis: **16,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS

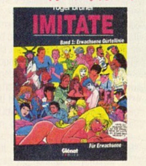


Sex ist doof

Moderne Zeiten bringen neue Einsichten hervor. Aktuelle Erkenntnis des bekannten Cartoonisten Erich Rauschenbach: "Kuscheln ist schön – Sex ist doof!". Nach diesem Motto jagt er seine Hauptfiguren von einem unbefriedigenden (aber witzig gezeichneten) Sexabenteuer ins nächste, bis sie endlich einsehen, daß Abstinenz unbestreitbare Vorteile hat: 1. weniger Frust, 2. weniger Verstellung und 3. 100prozentige Sicherheit vor Aids & Co. Außerdem spart man Bettwäsche… *Eric Hegmann/wi*

Text/Zeichnung: **Rauschenbach**
Verlag: **Eichborn**
Preis: **19,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
hervorragend

COMICS



Imitate 1

Der (in Deutschland) neue Verlag Glenat Comics wartet mit seiner ersten Auslieferung auf. In dem ansonsten eher faden Programm findet sich zumindest eine – wenn auch trübe – Perle: Roger Brunel nimmt in "Imitate 1" seine Kollegen von den Erwachsenencomics auf den Arm. Parodien sollen es sein, meist zotige. Doch neben wenigen Lachern bleibt der Humor meist auf der Strecke. Manaral, Tardi, Moebius und Bilal sind einfach komischer und besser als jede Satire. *Eric Hegmann/wi*

Text/Zeichnung: **Brunel**
Verlag: **Glenat Comics**
Preis: **19,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich

COMICS

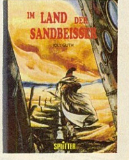


Der Minutenfresser

Die nymphomane Raumfahrerin "Barbarella" meldet sich zu ihrem zweiten Einsatz. Diesmal gerät sie ins Intrigengespinst eines Amphibienwesens. Das Monster zu bekämpfen ist nicht leicht, ohne Raumschiff, ohne Freunde und ohne Waffen. Rettung kommt mal wieder in letzter Sekunde und in Gestalt der "schwarzen Königin" aus dem vorangegangenen Abenteuer. Obwohl ein wenig angestaubt und schon vor 20 Jahren verfilmt, ist Barbarella immer noch die faszinierendste Heldin der Comicliteratur. *Eric Hegmann/wi*

Text/Zeichnung: **Forest**
Verlag: **Carlsen ComicArt**
Preis: **26,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
empfehlenswert

COMICS



Im Land der Sandbeißer

Frauen sind in der Comicbranche selten. Grund genug, auf Neuerscheinungen von Zeichnerinnen besonders zu achten. Mit dem Fantasy-Epos "Im Land der Sandbeißer" startet eine Serie der 25jährigen Jolly Guth. Leider entpuppt's sich als Endzeitvision der wenig spektakulären Sorte: Wasser ist rar, die Wüste kommt näher, Hochtechnologie und Zivilisation existieren nicht mehr. Der Held und sein Begleiter sollen die Reste der Gesellschaft retten. *Eric Hegmann/wi*

Text/Zeichnung: **Guth**
Verlag: **Splitter**
Preis: **22,80 Mark**
POWER-WERTUNG:
durchschnittlich



AB 27. NOVEMBER IM ZEITSCHRIFTENHANDEL!

Japanimport:
In "L'Empereur" widmen sich die Strategiespielprofis Koei dem französischen Bilderbucheroberer Napoleon

Wer wird gewinnen? In der nächsten Ausgabe werden alle Rollenspiel-Neuheiten einem harten Vergleichstest ausgesetzt (u.a. "Beholder 2" und "Black Crypt")





erscheint am 12. Februar 1992

Pünktlich in vier Wochen liegt eine frische Ausgabe der *POWER PLAY* für Euch am Kiosk bereit. Volker und Knut haben einen würzigen Tips & Tricks-Cocktail zubereitet, der Euch sicher munden wird. Natürlich nehmen wir erneut jede Spieleneuheit unter die Lupe und trennen die Rosinen von den Gurken. Besonderes Augenmerk solltet Ihr auf unseren einmalig-einzigartigen **Rollenspiel-Vergleichstest** lenken – u. a. mit Beholder 2 und Black Crypt. Nicht zu vergessen: das Strategieepos **L'Empereur**. Für alle Handheld-Fans haben wir eine besondere Überraschung parat: Wir präsentieren die tragbaren Spieleneuheiten in moderner Form, um Euch noch besser rund um Game Boy, Game Gear und Lynx zu informieren. Der für diese Ausgabe angekündigte "Vergessene Spiele"-Artikel erscheint definitiv im nächsten Heft.

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES II

THE ARCADE GAME™

Jetzt als Computerspiel!

Bessere Grafiken. Mehr Action. Toller Sound.

Ab sofort bekommt Ihr die Turtles als Computerspiel. Das ist die Originalversion wie in den Spielhallen.
Mit Supergrafiken und noch mehr Action. Zwei Spieler können gleichzeitig mit den Turtles und ihren Freunden gegen den widerlichen Shredder antreten.
Den SuperstarkenComputerspieleSpaß gibt's für den Commodore Amiga, den C 64 (auf Kassette und Diskette), für alle Computer mit MS-DOS-Format und ATARI ST Computer.
Holt Euch den Superstarken-SpieleSpaß für Euren Computer von KONAMI.

KONAMI®

SuperstarkerComputerspieleSpaß

IMAGE WORKS



Abbildungen: Commodore Amiga

Vertrieb: Rushware Microhandelsges. mbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 (Holzbüttgen), Tel. 02131/6070, Telefax 02131/607111